OPIS PRZEJŚCIA GRY WYCIŚNIJ WSZYSTKIE SOKI

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

OPIS PRZEJŚCIA GRY ZOSTAŃ KRÓLEM MIASTA

GTA: LIBERTY CITY STORIES

PLAYSTATION 2 · XBOX · XBOX 360 · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE

NEXT PLAY

BLACK
BURNOUT FPS'ÓW RZĄDZI

THE GODFATHER
PRAWDZIWY KONKURENT DLA GRAND THEFT AUTO

SHADOW OF THE COLOSSUS
EPICKA PRZYGODA W FANTASTYCZNYM ŚWIECIE KOLOSÓW

LUTY 2006 (02/2006)
nr 85 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)
Independent Press
9 771505 820004 02
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Pełna oferta CREATIVE

ULTIMA Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Audio-Video | PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | Sony PSP

PLAYSTATION 2

007: From Russia with Love 179
187 RIDE OR DIE 189
BASS MASTER FISHING + wędka 189
BATMAN BEGINS 185
BATTLEFIELD 2 179
BEAT DOWN: Fists of Vengeance 169
BURNOUT REVENGE 179
BUZZ - muzyczny quiz + kontroler 219
CALL OF DUTY 2 229
CHAMPIONS: Return to Arms 149
CRASH TAG TEAM RACING 179
DANCE UK Extra Trax 169
DANCING STAGE Fusion 149
DANCING STAGE Max 149
DARKWATCH 199
DRAGONBALL Z Tenkaichi 199
EVERYBODY'S GOLF 189
EYETOY ANTIGRAV 179
EYETOY KINETIC 169
FAHRENHEIT 159
FIFA 2006 179
FIGHT NIGHT: Round 2 185
GENJI 189
GHOST IN THE SHELL: Stand Alone Complex 209
GTA: San Andreas 189
GUN 229
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL) 179
JAK X Combat Racing 189
KING KONG PL 179
KESSEN III 209
LA PUCELLE TACTICS 149
MADAGASKAR 219
MARVEL NEMESIS: Rise of the Imperfects 179
MATRIX Path of Neo 159
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie 179
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks 189
NBA LIVE 06 179
NBA STREET V3 185
NFS Most Wanted PL 179
NHL 2006 179
OPOWIESCI Z NARNII 189
PHANTOM BRAVE 149
PRINCE OF PERSIA Two Thrones 189
PRO EVOLUTION SOCCER 5 199
RATCHET Gladiator 189
RESIDENT EVIL 4 179
SCAR ALFA ROMEO 169
SHREK SUPER SLAM 229
SIMS 2 179
SINGSTAR 80' - polskie piosenki 149
SINGSTAR 80' + mikrofony 229
SLY 3 + okulary 3D 159
SOUL CALIBUR 3 219
SPARTAN TOTAL WARRIOR 189
SSX ON TOUR 179
STAR WARS: Battlefront 2 229
STUART MALUTKI 3 (PL) 159
SUFFERING Ties That Bind 189
SUPER MONKEY BALL DELUXE 189
TIM BURTON'S Nightmare Before Christmas 149
TONY HAWK American Wasteland 229
TOTAL OVERDOSE 189
TRUE CRIME New York City 229
ULTIMATE SPIDER-MAN 199
WRC RALLY Evolved 159
XENOSAGA II 229
X-MEN Legends II 199

Platinum PS2:

007: Nightfire 77
007: Everything or Nothing 77
ATHENS 2004 39
AUTOMODELLISTA 79
BATTLESTAR GALACTICA 39
BOMBERMAN Hardball 69
BRAVE 79
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter 69
BURNOUT 3 Takedown 77
CONFLICT DESERT STORM 2 77
CRAZY FROG RACER 129
DISNEY Extreme Skate Adventure 77
DJ DECKS 39
DRIVER 3 99
EYETOY PLAY 2 59
F1 2004 69
FIFA 2005 77
FIFA STREET 77
FINAL FANTASY X 77
FINAL FANTASY X-2 77
GETAWAY: Black Monday 49
GOD OF WAR 77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent 77
GRAN TURISMO 3 59
GRAN TURISMO 4 99
GTA 3 69
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL 77
HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.) 119
JACKIE CHAN ADVENTURES 49
JAK 1 77
JAK 2 77
JAK 3 69
KILLZONE 59
KING OF FIGHTERS: Maximum Impact 69
L.A. RUSH 139
LORD OF THE RINGS: Return Of The King 77
MEDAL of HONOR: Rising Sun 77
METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater 99
MONSTER HUNTER 129
MORTAL KOMBAT Deception 77
MOTO GP 4 77
NFS: Underground 2 77
PROJECT ZERO 2 89
RATCHET & CLANK 77
RATCHET & CLANK 2 77
RATCHET & CLANK 3 77
RESIDEN EVIL: Outbreak 77
RESIDENT EVIL Outbreak File 2 129
RICHARD BURNS RALLY 77
RTL SKI JUMPING 2006 139
SECOND SIGHT 69
SHADOW HEARTS Covenant 129
SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call 99
SIMS Poza Domem 77
SINGSTAR POPWORLD + mikrofony 59
SOUL CALIBUR 2 99
SPIDERMAN THE MOVIE 2 99
SPLINTER CELL: Chaos Theory 99
SSX 3 77
SUIKODEN IV 99
SUMMONER 2 69
TEKKEN 4 69
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3 99
TENCHU: Wrath of Heaven 69
TONY HAWK UNDERGROUND 77
TRUE CRIME 77
TY The Tasmanian Tiger 2 77
URBZ: Sims in the City 77
Urodzinowe Przygody Kubusia Puchatka (PL) 139
WILD ARMS 3 99
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL 77
WOLFENSTEIN 77
WRC 4 49
WWE Smackdown! vs Raw 129

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny ..... tel., www

Action Replay Max 2 169

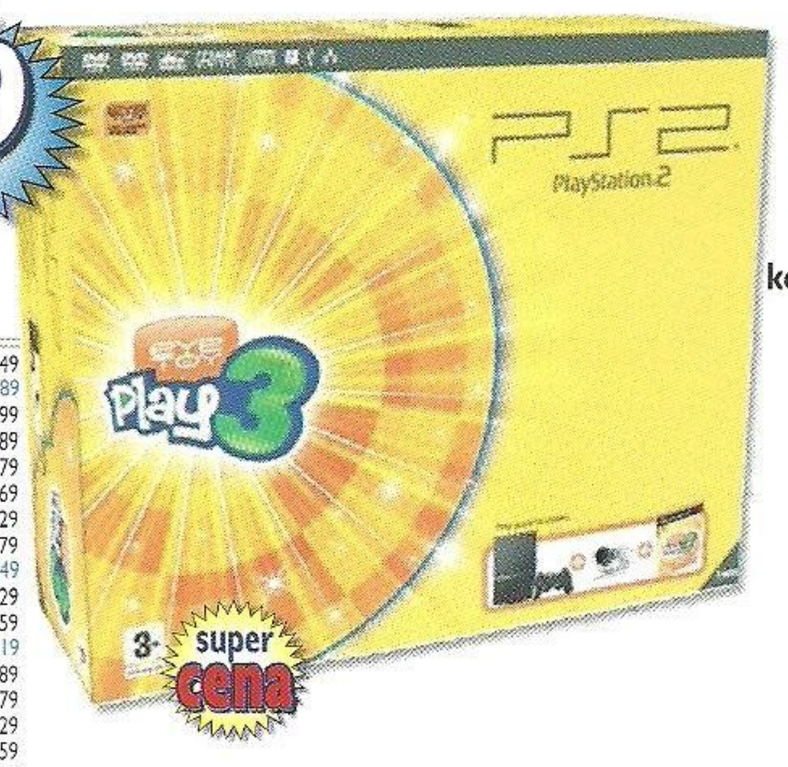
PLAYSTATION PORTABLE

APE ACADEMY 179
BURNOUT LEGENDS 169
EVERYBODY'S GOLF 169
F1 GRAND PRIX 189
FIFA 06 169
FIFA STREET 169
FIRED UP 169
GHOST IN THE SHELL 189
GTA Liberty City 199

PlayStation 2 + EyeToy Play 3

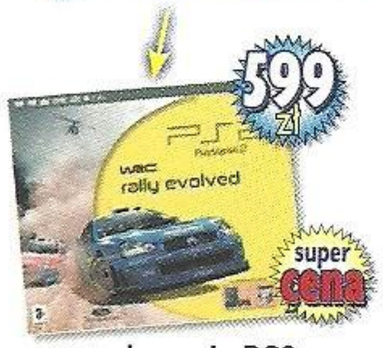
+ kamera

599 zł



Nowe ceny konsol PS2!

konsola PS2 + Buzz + kontrolery



konsola PS2 + WRC Rally Evolved

konsola PS2 + Ratchet & Clank 3

konsola PS2 + Jak X: Combat Racing

Odtwarzacz MP3 Manta Demon 128/256/512 MB z radiem

2 lata gwarancji

Odtwarzacz MP3 Creative Muvo TX SE 512 MB

Głośniki SoundSystem 2.1 BigBen

do konsol, DVD, PC, CD,

10W subwoofer, 6W satelity

Nintendo DualScreen

Akcesoria:

Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Fotel do kierownicy	429
Joypad analogowy	39
Joypad analogowy Logic 3 Inferno	79
Joypad bezprzewodowy Logitech	149
Kierownica Fanatec ForceShock 3	399
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3	129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4	149
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force Pro	449
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	59
Mata do tańca Venom - Super Mocna	89
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	39
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	16
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	29,90
RGB + Audio / DVD bez ziel. obrazu	24,90
Rozszerzenie do MC 8MB Sony (dodatkowe 16 MB)	89
S-Video do 3 konsol + switch	39
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69

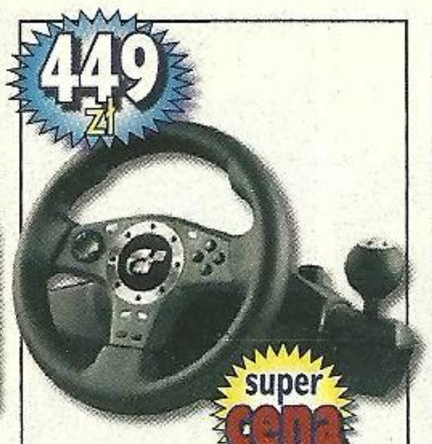
HARRY POTTER i Czar Ognia	169
KAO CHALLENGERS	139
LORD OF THE RINGS: Tactics	169
MEDIEVIL	189
NBA 2005	229
NEED FOR SPEED Rivals	159
NEED FOR SPEED Most Wanted	169
NFL STREET 2 Unleashed	149
PGA TOUR GOLF 06	169
PRINCE OF PERSIA Revelations	189
PRO EVOLUTION SOCCER 5	189
PURSUIT FORCE	189
RIDGE RACER	159
SIMS 2	169
SPIDER MAN 2	249,90
TOCA RACE DRIVER 2	179
UNTOLD LEGENDS	229
WIPEOUT PURE	179
WORLD TOUR SOCCER	189
WRC	179
X-MEN LEGENDS II	199

Akcesoria:

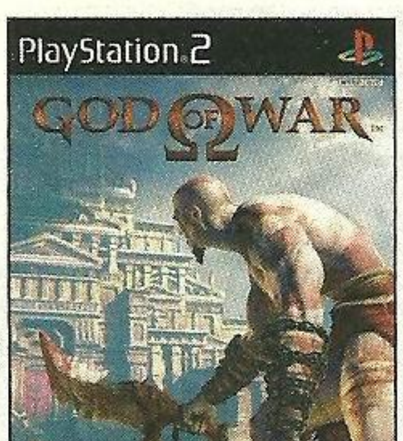
PSP Value Pack JAP	1299
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	34,90
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Duo 256 MB	179
Memory Stick Duo 1 GB Sony	399
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	359
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	669
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35

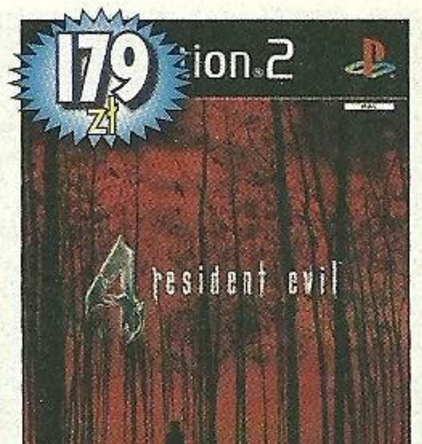
Kup konsolę lub kino domowe na raty – www.ultima.pl

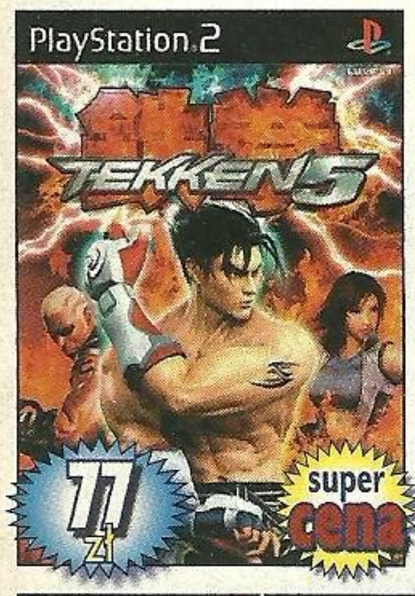
PSP Euro Value Pack

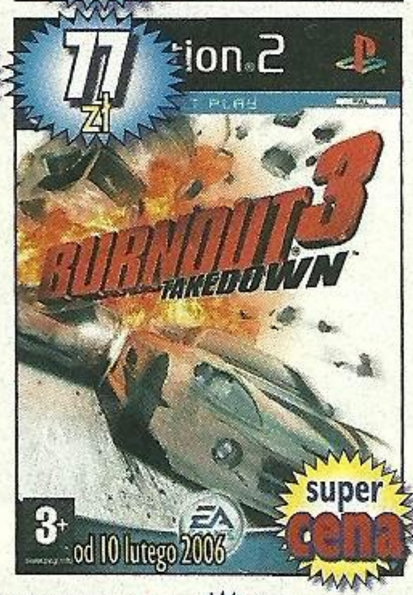


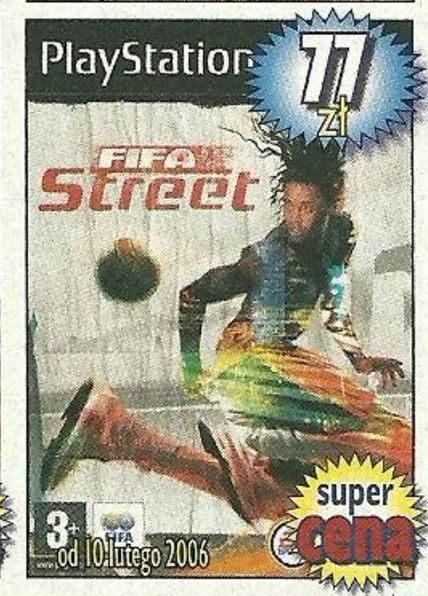
kierownica Driving Force Pro – najlepsza kierownica do PS2 firmy Logitech

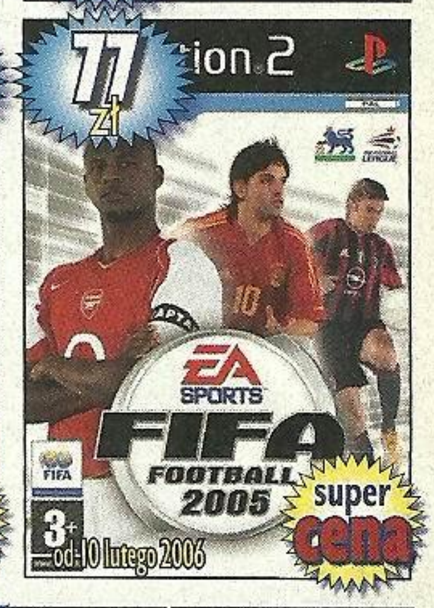


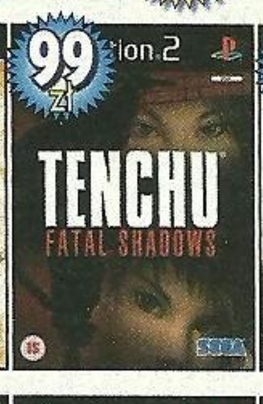


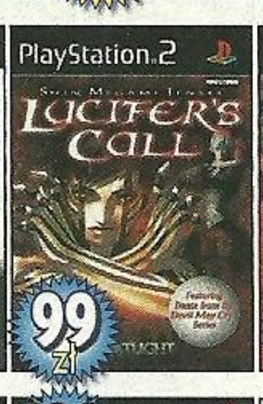


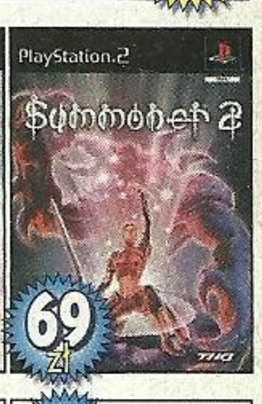


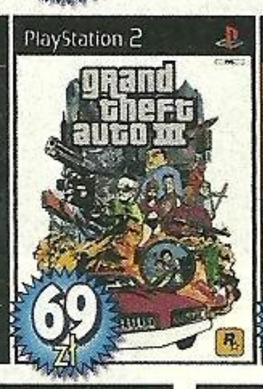


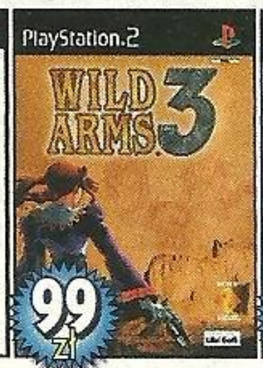








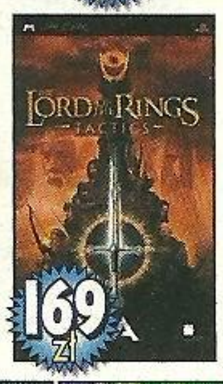


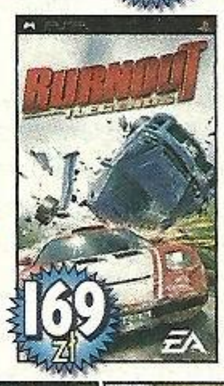


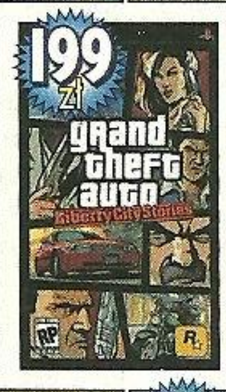
GameCube

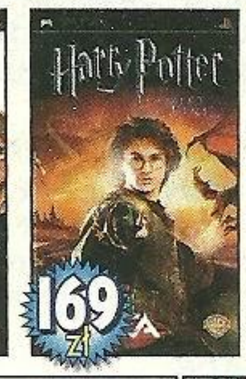
GameBoy Micro

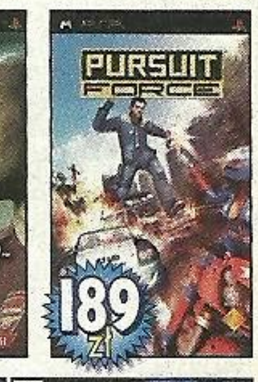
Nokia nGage
+ Tomb Raider lub Rayman do wyboru

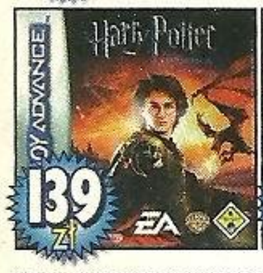


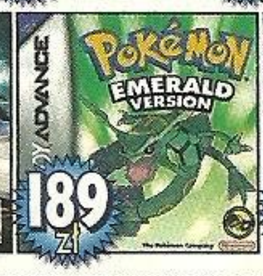


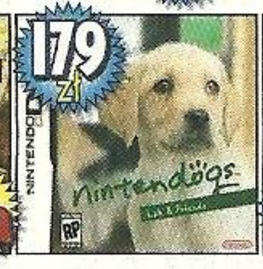












PlayGear Pocket Logitech	65
PlayGear Collection Logitech	149
Protector Kit	69
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Skórzane etui BigBen	64,90
Starter Pack 10w1	119
Walizka aluminiowa BigBen	69
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

PLAYSTATION/PS ONE

FIFA 2005	79
FINAL FANTASY VIII	119
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR I	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR I	29,90
Akcesoria:	
PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29,90
Memory card 15 bloków	19,90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19,90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12,90

GAMECUBE

007 From Russia with Love	189
007 Nightfire	79
BATTALION WARS	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 06	189
FIRE EMBLEM	219
GEIST	219
HARRY POTTER i Czar Ognia	189
HARVEST MOON	119
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MARIO SMASH FOOTBALL	219
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NHL 2006	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	199
RESIDENT VIL 4	199
SOUL CALIBUR 2	139
SSX ON TOUR	189
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2005	79,90
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
SIMS: Bustin' Out	79

GAMEBOY ADVANCE

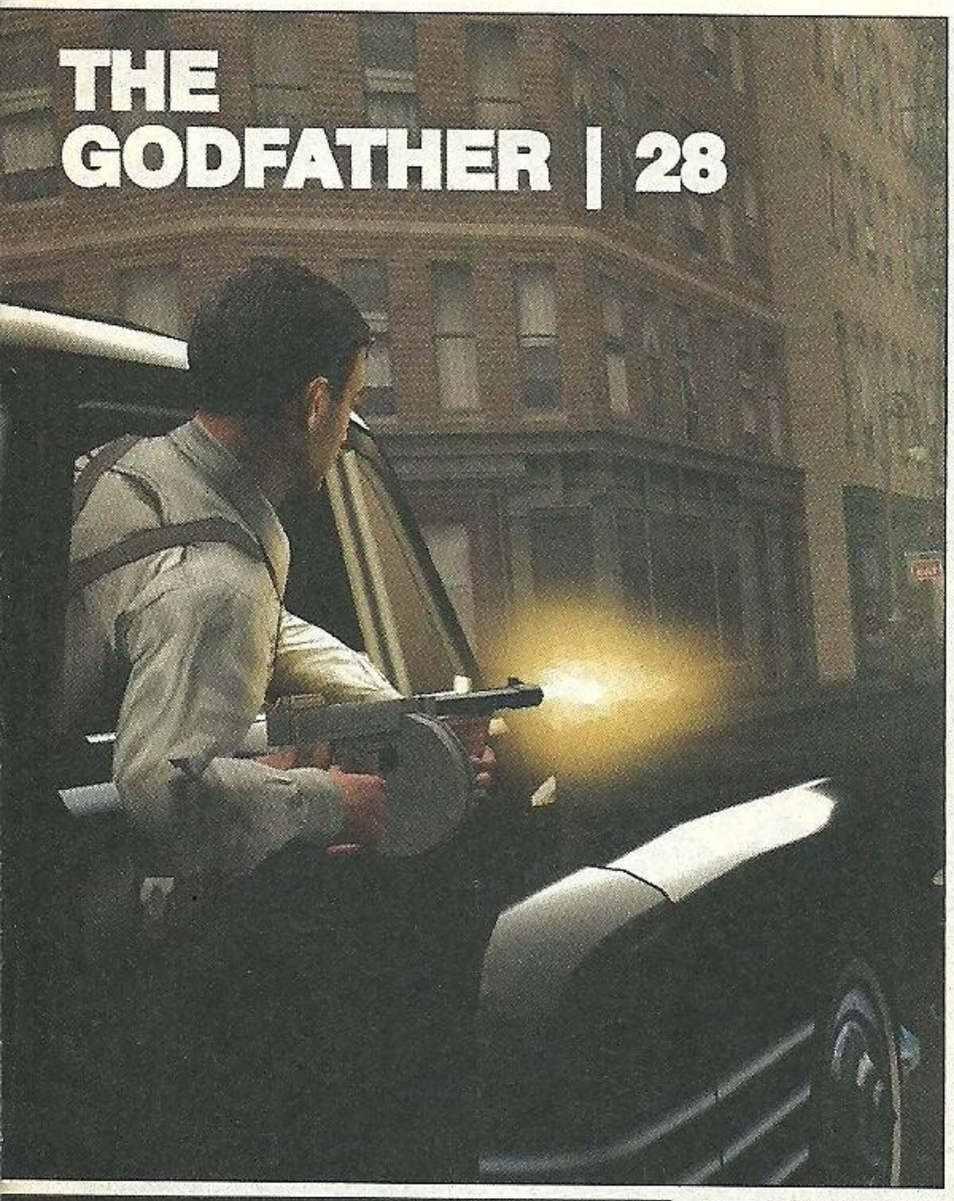
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
DYNASTY WARRIOR TACTICS	189
FIFA 06	139
FINAL FANTASY TACTICS	169
FIRE EMPLEM: Sacred Stones	129
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
HARRY POTTER i Czar Ognia	139
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO PARTY ADVANCE	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
NFS: Most Wanted	139
NFS: Underground 2	139
ONIMUSHA TACTICS	49
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Emerald	189
PRETURN OF THE KING	119
SIMS 2	139
SIMS: Bustin Out	119
TONY HAWK Underground 2	199
ZELDA Mihish Cap	189
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	399
GAMEBOY MICRO	399
Lupa GBA SP	10
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	18
Uchwyt do paska	12
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA/GBA SP/NDS	29,90
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, torba, link-kabel	49

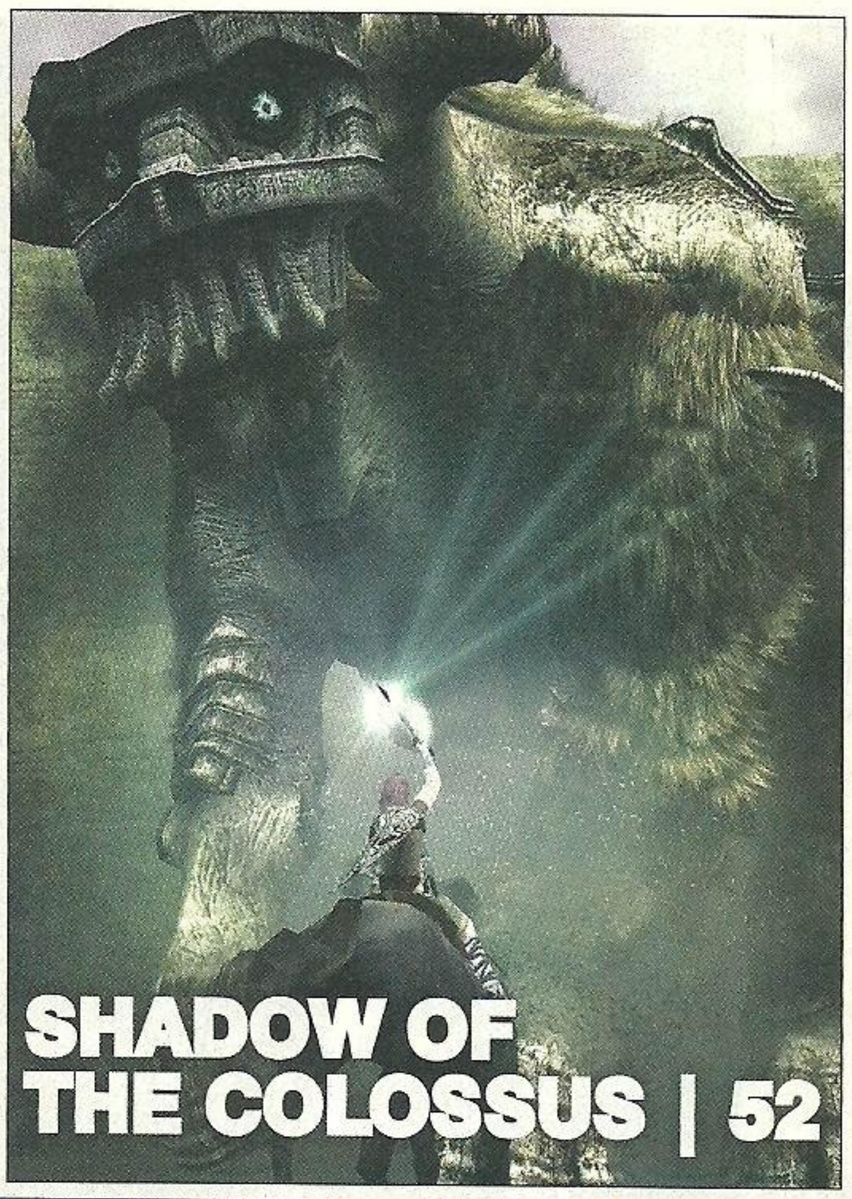
NINTENDO Dual Screen

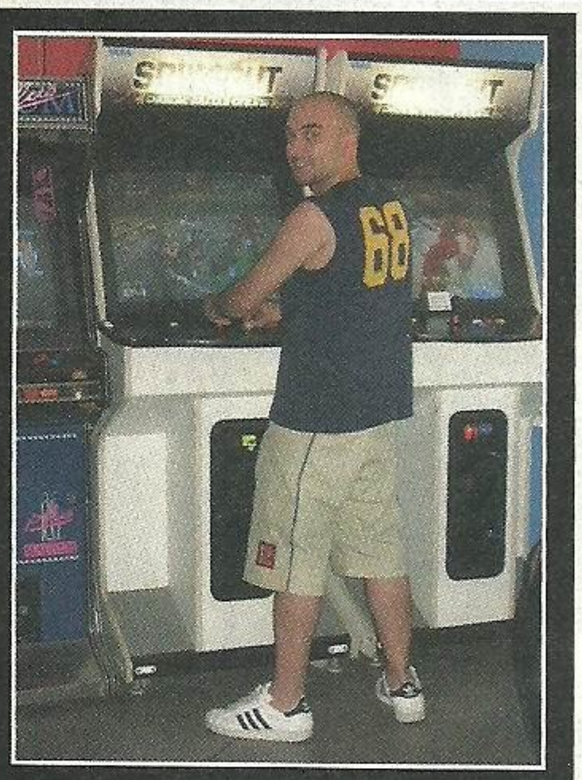
ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANOTHER CODE	169
CASTLEVANIA: Down of Sorrow	179
FIFA 06	139
HARRY POTTER i Czar Ognia	139
MADAGASKAR	149
MARVEL NEMESIS	139
METEOS	179
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Most Wanted	139
NEED FOR SPEED Underground 2	129
NINTENDOGS	179
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	169
SIMS 2	139
SUPER MARIO 64	159
WARIO WARE TOUCHED	179
Akcesoria:	
Konsola Nintendo Dual Screen	549
Pudełka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Walizka aluminiowa	69
Zasilacz	29
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55

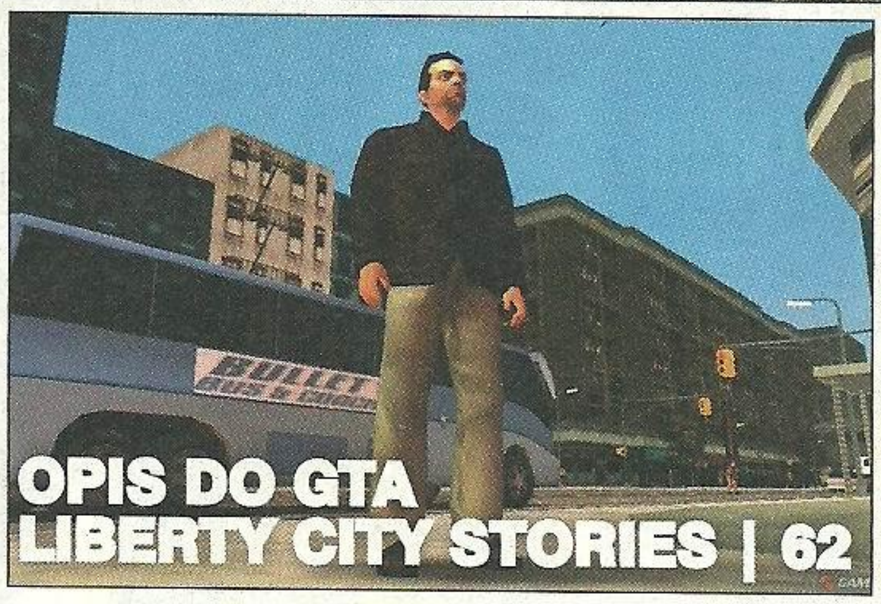
więcej ..... tel./www

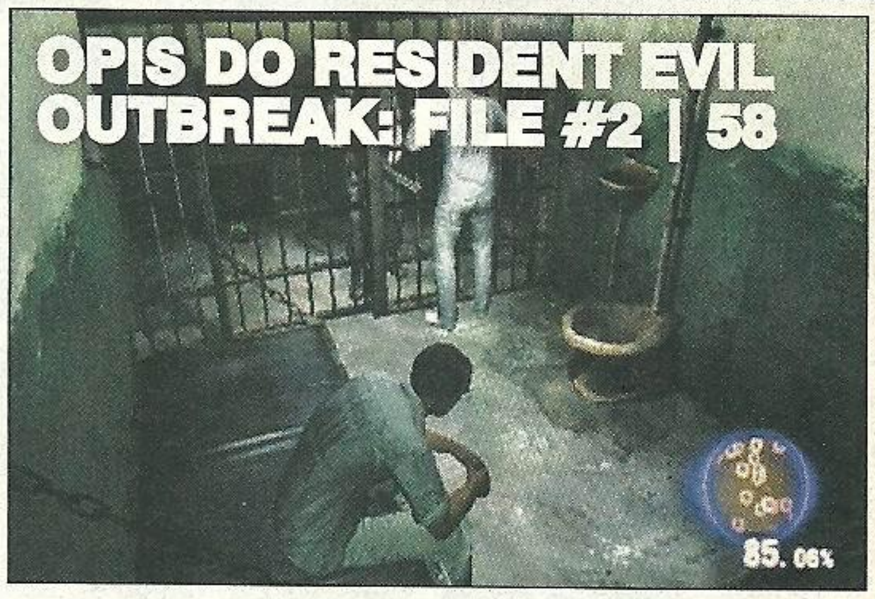
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA











Witajcie!

Po trzymiesięcznym wylewie gier nastała posucha, której mogliśmy się spodziewać. Na luty zostali spóźnialscy i produkcje raczej nie pierwszoligowe, zrecenzowane w sile czternastu sztuk. To naprawdę niewiele. Choć pośród nich znajdziecie prawdziwą perłę: Shadow of the Colossus. Piękna, epicka przygoda w niesamowitym świecie zamieszkałym przez giganty. A na deser wywiad z autorami gry.

Jak zapowiadaliśmy miesiąc temu, udało nam się solidnie ograć dwie prawdopodobnie najgłośniejsze pozycje, jakie ukażą się w pierwszym kwartale 2006 roku: The Godfather i Black. Obie zapowiadają się doskonale, choć na razie musimy jeszcze wstrzymać się z werdyktami.

Odświeżyliśmy nieco formułę newsów, a liczne listy, maile i SMSy utwierdziły nas w przekonaniu, że potrzebujecie wsparcia do niektórych gier. W tym numerze znajdziecie dwa opisy – do Resident Evil Outbreak File #2, o którą to grę pytaliście najczęściej, a także GTA Liberty City Stories zmierzające rychłym krokiem z PSP na PS2. Opis oczywiście na podstawie wersji na PSP.

Marcowy numer Neo+ ukaże się w dwóch wariantach – do części nakładu dołączymy grywalne demo BLACK na PlayStation 2.

A zatem do przeczytania! Gulash ■■

Gulash: Asik, Olo, Eryś = the best ive ever had in my life. Love!
Matt: Alex Ward – dozgonny megaszacun za BLACK! Co za gra!

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

THE GODFATHER 28
Testujemy jedną z najważniejszych gier Electronic Arts — tytuł, który może stać się kolejnym znakiem rozpoznawczym tej firmy. Już graliśmy – cztery strony zapowiedzi!

BLACK 34
Nareszcie go mamy! Fakt, do premiery pełnej wersji Black pozostał jeszcze miesiąc, ale udało nam się położyć rozgrzane łapy na większości z przygotowanych plansz. Rządzi!

POCIĄG DO HOLLYWOOD 32
Electronic Arts stawia odważne kroki na polu filmowych licencji. W artykule staramy się odpowiedzieć na pytanie, jakie szanse ma gigant z dala od świata sportu.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

CES 2006 06
Sony i Microsoft pojawili się w Las Vegas na Consumer Electronic Show 2006. Peter Moore i Kaz Hirai podzielili się kilkoma ciekawymi informacjami.

Wywiad z autorami gry Shadow of the Colossus.....16
Przyciśnięci do muru twórcy kultowej gry dzielą się własnymi przemyśleniami.

Import Zone.....24
Sprawdzamy, czym aktualnie bawią się nasi japońscy bracia i japońskie siostry.

Xbox 360 suplement.....26
Sprytnym posunięciem ze strony Microsoftu było zainstalowanie w konsoli programu Windows Media Center. Do czego służy? Jak go uruchomić? Przeczytajcie!

MGS3: Subsistence.....08
Wzbogacony, treściwszy i nadal bardzo dobry!

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Amped 3..... 39
Battalion Wars..... 48
Donkey Konga 2..... 45
Gauntlet: Seven Sorrows..... 51
Geist..... 50
Gene Troopers..... 56
Knights of the Temple 2..... 49
Prince of Persia: Revelations..... 56
Project Zero 3..... 46
RTL Ski Jumping 2006..... 57
Shattered Union..... 45
Shadow of the Colossus..... 52
Soccer Life..... 38
Suikoden Tactics 40

STAŁE
Stałe działy w magazynie

OPISY.....58
Resident Evil Outbreak: File #2
GTA: Liberty City Stories

TIPS & TRICKS.....59
Sporo nowych tipsów – sprawdzonych i oscreenowanych.

NEON 66
W tym miesiącu między innymi Dark Korner, w którym Blizzard Beast bije pokłony Joannie Dark.

PES Party.....68
Marcel kontynuuje zagłębianie się w technikach i zagraniach do Pro Evolution Soccer 5.

Retro 72
Atari Jaguar. Pierwsza 64-bitowa konsola do gier i jednocześnie gwóźdź do trumny z napisem Atari.

PS one Zone.....76
W tym miesiącu – wyścigi go-kartów.

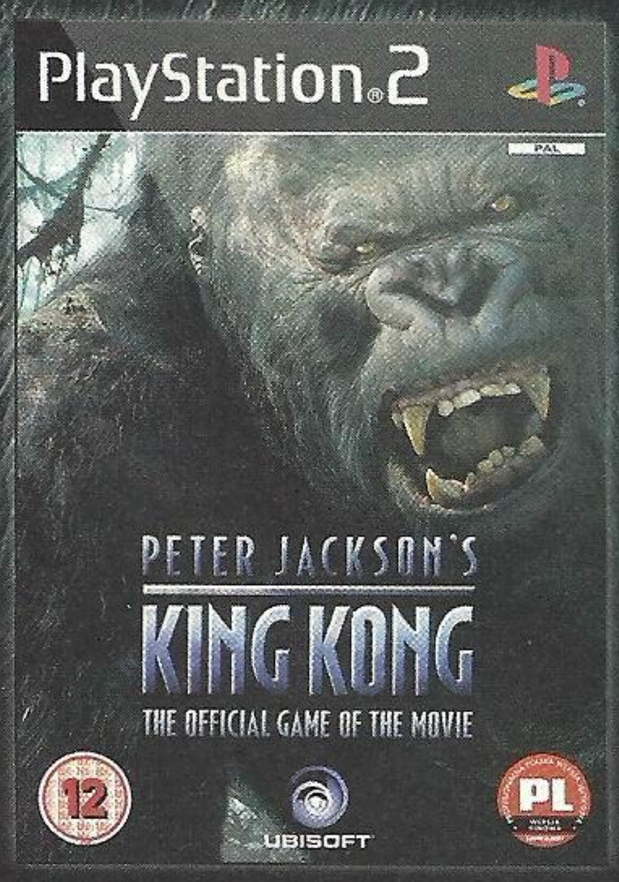
Archiwalia.....78
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów, a listonosz grzecznie go dostarczy.

FAQ 80
Listy od czytelników w imadle Banana. SMSy i niecierpiące zwłoki pytania w imadle redakcji. Konkret.

WYJĄTKOWA OFERTA W INTERNETOWYM SKLEPIE GRAM.PL:

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

- SUPER CENA 179,90 PLN
- PRZESYŁKA GRATIS
- ZWROT KASY PO ZAKUPIE*



*Wyjątkowa oferta w sklepie gram.pl. Oparta na kinowym hicie gra King Kong na konsolę PlayStation 2 za **179,90 PLN** oraz **koszty przesyłki gratis**! Każdy kto skorzysta z oferty otrzyma bonus 179 Wirtualnych Pieniędzy na kolejne zakupy w sklepie gram.pl.

Oferta ważna tylko do końca grudnia 2005. Więcej informacji na **sklep.gram.pl/KingKong**

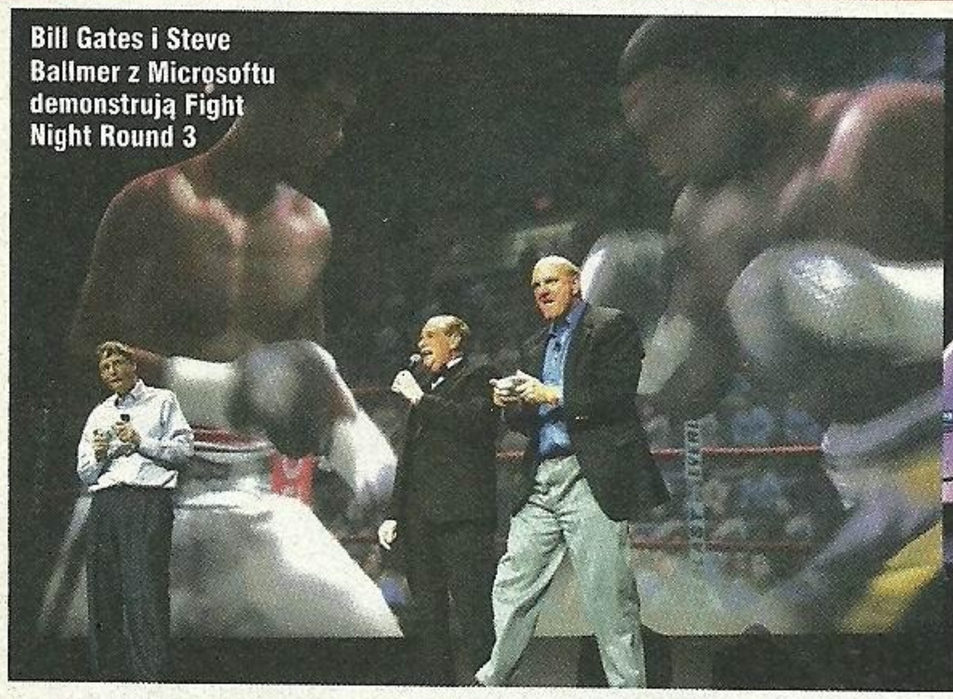
PlayStation 2

gram.pl
Z CDPROJEKT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. "PS LOGO" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji



Bill Gates i Steve Ballmer z Microsoftu demonstrują Fight Night Round 3

Howard Stringer i Kaz Hirai z Sony podczas prelekcji na temat PS3

Consumer Electronic Show 2006

CES TO NAJWIĘKSZA WYSTAWA POŚWIĘCONA NOWYM TECHNOLOGIOM, NA KTÓREJ OD LAT OBECNI SĄ PRODUCENCI KONSOL.

Tegoroczne Consumer Electronic Show (z dopiskiem 2006) odbyło się na początku stycznia w Las Vegas i pojawiło się na nim kilka ciekawych i istotnych faktów odnośnie konsol nowej generacji.

SONY

Po pierwsze, smakiem musieli obejść się wszyscy, którzy liczyli na nowe wiadomości ze świata PlayStation 3. Wszystkie konferencje Sony, jakie odbyły się na CES 2006, w dalszym ciągu skupiały się głównie wokół PlayStation 2 – prawdopodobnie dlatego, że konsola z roku na rok notuje dziesięcioprocentowy przyrost sprzedaży. Kaz Hirai, szef amerykańskiego Sony Computer Entertainment ujawnił, iż święta 2005 należały przede wszystkim do konsol PS2 i PSP, których sprzedaż spokojnie zdystansowała popyt na Xboxa 360. Cóż, to akurat nie było trudne, bo Microsoft wstawił na sklepowe półki zbyt mało jednostek.

Zapytany wprost o konsolę nowej generacji Microsoftu, Kaz użył mocnych słów: „Nowa generacja jeszcze nie wystartowała. Zacznie się dopiero wówczas, kiedy my tak powiemy." Pytacie o PlayStation 3? Na CES nie padły żadne kluczowe słowa, poza tymi, że konsola ma już przygotowany „cykl życia 2006" (co oznacza, że premiera nastąpi w tym roku), a Sony sprzedało dotychczas blisko cztery tysiące devkitów do PS3. Procesor główny nowego PlayStation (Cell) wykorzysta siedem z ośmiu współpracujących ze sobą jąder, zaś konsola będzie wstecznie kompatybilna z PS2 i PS one. Nadal nie wiadomo, czy Sony zaprojektuje do PS3 nowy kontroler, czy pozostanie jednak przy „padarangu" zaprezentowanym na ubiegłorocznym E3.

A teraz dwie smutne wiadomości. Po pierwsze, na CES 2006 pokazane zostały dokładnie te same trailery nadchodzących gier, które widzieliśmy już tysiące razy przy innych okazjach – w tej sferze nic nowego. Po drugie, japoński oddział Sony wycofał nagle ze swojej strony internetowej listę gier, których oficjalnie mogliśmy spodziewać się na starcie PlayStation 3. Wcześniej mogliśmy przeczytać, że wraz z konsolą pojawi się Genji, Everybody's Golf i Gran Turismo, a obecnie nie ma już żadnych informacji. „Chcemy skupić nasze siły na premierze nowego systemu," – tłumaczy Sony – „odpowiednia lista pojawi się w stosownym czasie." Nowe wieści o PlayStation 3 wypłyną na światło dzienne zapewne za miesiąc, na marcowej Game Developers Conference.

MICROSOFT

Wróćmy jednak do Las Vegas. Obok Sony nie mogło zabraknąć tam również Microsoftu, który wystawił Xbox 360, pokazał nowe gry i podzielił się kilkoma planami na przyszłość.

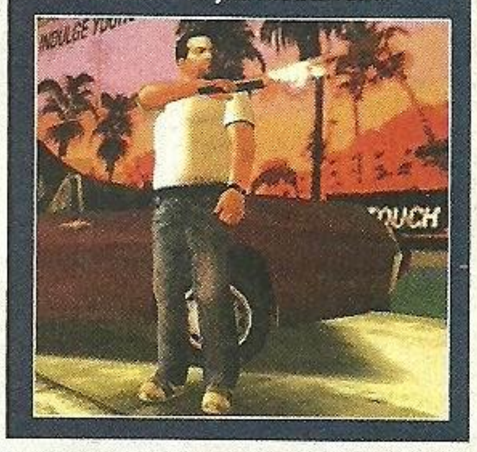
Przede wszystkim HD-DVD. Brak tego napędu w konsoli nowej generacji wielu obserwatorów i graczy uznało za totalne nieporozumienie, zwłaszcza, że Sony zamontuje w PlayStation 3 odtwarzacz Blu-ray. Zwykłe czytniki DVD mogą w przyszłości okazać się zbyt wolne, a płyty zbyt małe, aby sprostać kolejnej erze gier. Obecny w Las Vegas Peter Moore powiedział, że Microsoft planuje budowę zewnętrznego napędu HD-DVD do Xboxa 360. Sprawa ma jednak wyglądać tak, że napęd służył będzie wyłącznie do odtwarzania filmów HD-DVD, a nie gier! Dlaczego? Otóż w przeszłości wielu producentów próbowało sprzedawać klientom oddzielne napędy do ich konsol, problem w tym, że zdefragmentowana Sega CD, TurboGrafx CD-ROM, ani też Jaguar CD nie osiągnęły nigdy zadowalającej sprzedaży. W przeciwieństwie do nich, napęd HD-DVD do konsoli Microsoftu (przynajmniej w założeniach) nie będzie żadnym przymusem, a jedynie wygodną opcją do oglądania filmów. Jak twierdzi Moore, pojemność płyty DVD w zupełności wystarczy developerom, aby realizowali swoje wizje. Heh, stojący nad nim człowieczek bez marynarki powiedział kiedyś, że 640 kb pamięci RAM powinno spokojnie zadowolić przyszłe pecety... ech nieważne.

Cena napędu HD-DVD do trzysta-sześćdziesiątki nie jest jeszcze znana (ale na pewno nie będzie przekraczać ceny stacjonarnych playerów), nie wiemy również, czy Microsoft zechce sprzedawać bundle-packi, wewnątrz których znajdzie się konsola wraz z nowym urządzeniem. Jedną rzecz Moore wyjaśnił definitywnie – nie ma szans, aby w przyszłości do produkcji wszedł nowy model konsoli z wbudowanym napędem HD-DVD. Zapomnijmy zatem o takiej hybrydzie... na razie.

Premiera nowego urządzenia nastąpi jeszcze w tym roku – duże M musi natomiast znaleźć sposób, jak połączyć Xbox 360 z napędem. Oczywiście nie dziwi nas fakt, że Peter Moore obstaje za formatem HD-DVD, a nie Blu-rayem, który z kolei gorąco promuje Sony. Patrząc jednak na ogromną listę wytwórni filmowych wspierających Blu-ray i skromną bazę zainteresowanych HD-DVD, może się okazać, że Xbox 360 w przyszłości doczeka się jeszcze jednego napędu. ■ ■

GTA JESZCZE RAZ NA PS2

Rockstar być może jest firmą piszącą najbardziej kontrowersyjne gry na rynku, ale ich tytuły budzą najwięcej pożądania, a tym samym generują kosmiczne dochody. Widzi to oczywiście wydawca Rockstara – Take Two Interactive i ma już w związku z tym odpowiednie plany na bieżący rok. Najbardziej znaczącą wiadomością jest ta, że Grand Theft Auto: Liberty City Stories zostanie wreszcie skonwertowane z PlayStation Portable na PS2. Od początku wydawało nam się dziwne, że gra nie ukazała się na obu platformach w tym samym czasie, ale Rockstar szybko nadrabia to niedopatrzenie. Liberty City Stories na PS2 zadebiutuje najwcześniej w marcu, a najpóźniej w kwietniu tego roku. Firma nie zapomina naturalnie o małej konsoli Sony i już potwierdziła zarówno kolejny tytuł ze świata GTA, jak również zupełnie nowy projekt, którego doczeka się przenośna platforma. Jednak obok kolejnych gier z przestępczego półświatka, Rockstar ma również inne plany. Będą nimi dwa nowe tytuły, z czego jeden powstaje wyłącznie z myślą o Xboksie 360, a drugi... cóż, poza tym, że będzie sequelem jednej z istniejących już gier Rockstara, nie ma jeszcze sprecyzowanej docelowej platformy, ani podanego publicznie tytułu. Najważniejsza wiadomość to ta, że PS2 doczeka się jeszcze jednej gry spod znaku GTA i to już niebawem!



newsflash

TAŃSZE GRY ELEKTRONIKÓW

W wyczekiwanym przez nas od miesięcy ruchu, Electronic Arts o dziesięć dolarów obniżyło w USA ceny gier video na konsole PS2, Xbox i GameCube. Sportowe serie spadły z 39,99 na 29,99 dolarów, zaś najnowsze części Harry'ego Pottera i Need For Speed z 49,99 na 39,99 dolarów. Według analityków rynku trend ten błyskawicznie przeniesie się na innych wydawców, a my spodziewamy się, że niebawem także i w Europie nastąpią obniżki cen.

NOWA TĘCZA SZEŚĆ

Ubisoft znienacka zapowiedział nową grę z serii Rainbow Six na PS2 i Xboxa. Taktyczna strzelanina zatytułowana Rainbow Six: Critical Hour pojawi się na rynku już w marcu, zaś pierwsze skrzypce (jak zwykle) zagra Ding Chavez. Będzie obszerny tryb dla pojedynczego gracza oraz dwadzieścia broni i osiemnaście map multiplayerowych.

BANDAI NAMCO GAMES

Biorąc przykład ze Square-Enix, czy Segi i Sammy, od 31 marca firmy Namco i Bandai łączą się. To już prawdziwa konsolidacja japońskiego rynku, który w ten sposób tnie koszty i przygotowuje się na nadejście nowej generacji konsol. Nowa firma nazywać się będzie Bandai Namco Games, a jej japoński oddział liczy sobie 1705 pracowników.

MAJESCO DOŁĄCZA DO MIDASA

Majesco – wydawca choćby Psychonauts i Advent Rising zanotowało solidne straty w 2005 roku i ogłosiło, że prace nad nowymi projektami w postaci Taxi Driver (na podstawie filmu *Taksówkarz* z Robertem De Niro), Diabolik oraz BloodRayne na PSP i Advent Shadow (druga część Advent Rising) nie będą kontynuowane. Firma sprzedała prawa do Ghost Ridera (na podstawie nadchodzącego filmu z Nicholasem Cage) oraz The Darkness innemu wydawcy, a sama skupi się na grach z niskobudżetowego segmentu. No to papa.

TAKE TWO KUPUJE

Take Two, właściciele Rockstara zbroją się dalej. Jakiś czas temu kupili ekipę Firaxis (prowadzoną przez Sida Meiera, legendarnego twórcę Civilization), a ostatnio zainwestowali w Irrational Games. Ekipa ta jest odpowiedzialna za pecetowe gry System Shock 2, SWAT 4 czy Tribes: Vengeance. Ogłoszono, że trwają prace nad BioShock – sukcesorem kultowej cyberpunkowej serii.

Rakietowy plecak. Teraz możesz go mieć!

Uwierz nam, Kradziony Rosyjski Plecak Rakietowy jest odlotowy. Przedstawiamy najnowszy styl latania! Leć do sklepu, leć na obiad, leć pocieszyć piękną kobietę. Kradziona komunistyczna technologia połączona z łatwym sterowaniem - nie możesz przegapić takiej okazji! Posiada ceryfikat Q-Lab. Dostępne również modele wyposażone w wyrzutnię rakiet oraz karabiny maszynowe. Nic na świecie nie da się porównać z przyjemnością latania Kradzionym Rosyjskim Plecakiem Rakietowym! Do niedawna dostępny jedynie dla agentów Jej Królewskiej Mości, teraz dzięki Electronic Arts dostępny również dla Ciebie!

Odwiedź 007.ea.com już dziś!

UNIVERSAL EXPORTS
A TOP-SECRET SUBSIDIARY

16+ www.pegi.info

FROM RUSSIA WITH LOVE gra wideo (wszystkie elementy oprogramowania, cały kod źródłowy, oraz niektóre elementy audiowizualne) © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA oraz znak graficzny EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A i / lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. FROM RUSSIA WITH LOVE gra wideo (niektóre elementy audiowizualne) © 2005 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, broń Jamesa Bonda, znaki graficzne Iris oraz wszystkie inne znaki towarowe związane z Jamesem Bondem TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, broń Jamesa Bonda znaki graficzne Iris oraz wszystkie inne znaki towarowe związane z Jamesem Bondem © 1962-2005 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. © 1962-2005 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. FROM RUSSIA WITH LOVE jest znakiem towarowym Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Aston Martin, DB5 oraz znaki graficzne Aston Martin są znakami towarowymi należącymi i licencjonowanymi przez Aston Martin Lagonda. © 2005 Aston Martin Lagonda. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™ .
"PlayStation" oraz znaki graficzne rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
NINTENDO GAMECUBE ORAZ ZNAK GRAFICZNY NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI NINTENDO.

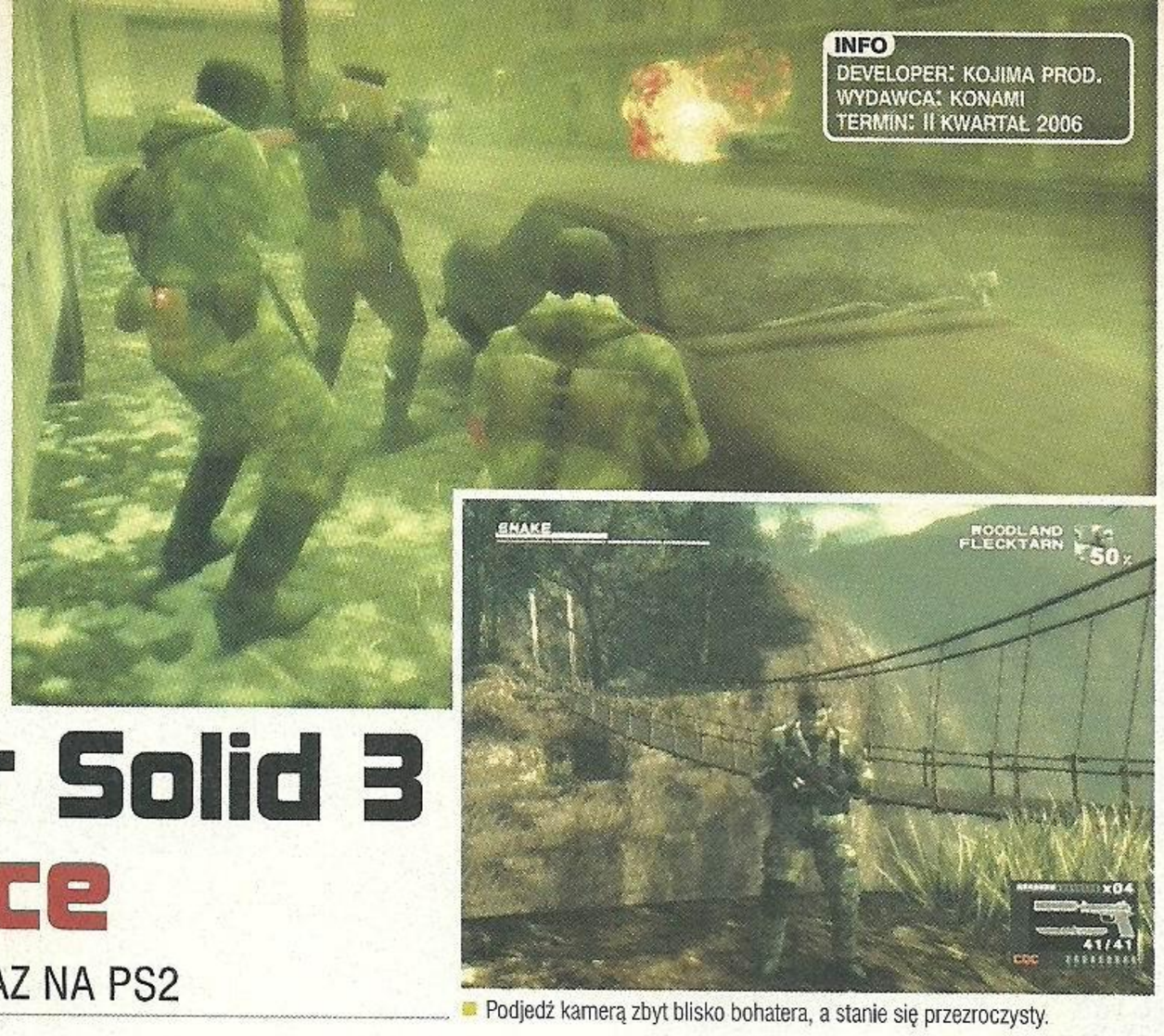
NINTENDO GAMECUBE

PlayStation.2

MGM INTERACTIVE

EA

FROM RUSSIA WITH LOVE 007



Podjedź kamerą zbyt blisko bohatera, a stanie się przezroczysty.

WĄŻ ZŁAPANY W SIEĆ

W jednym z ostatnich wywiadów Hideo Kojima stwierdził, że tryb online w Subsistence to tylko dwadzieścia procent tego, co Kojima Productions chcieliby zrobić w temacie rozgrywki sieciowej. Losy reszty zależne są od tego jak gracze przyjmą tę próbkę możliwości. Pozytywne reakcje zadecydują o „być albo nie być" online w MGS4, bądź też osobnej gry poświęconej zabawie mutliplayerowej. Co ciekawe, Hideo oznajmił, że o ile seria MGS „naturalnie" jest związana z konsolami Sony, to projekt sieciowy może ukazać się na dowolnej platformie „może z wyjątkiem Revolution". Pożyjemy, zobaczymy, a teraz czekamy, by przekonać się jak wypadnie nowa grywalna postać w trybie online w MGS:S – Reiko Hinomoto z Rumble Roses!

Metal Gear Solid 3 Subsistence

PLAYSTATION 2 SNAKE JESZCZE RAZ NA PS2

Kojima i jego ekipa już po raz trzeci sprzedają każdego kolejnego MGSa z dodatkami, dzięki którym (rzekomo) gra stała się pełnym produktem, jakim powinna zawsze być. Po VR Missions i Substance dostajemy MGS3: Subsistence.

→I EXISTENCE

Sprawdziliśmy japońską wersję z dodatkowym trzecim dyskiem, na którym znalazł się trzygodzinny film zmontowany ze wstawek przerywnikowych, przedstawiający fabułę Snake Eater. Jeśli wcześniej nie graliście, oglądanie go jest bezsensowne, bo tylko zepsujecie sobie zabawę. W przeciwnym wypadku można go odpalić, by przeżyć to wszystko jeszcze raz, bez konieczności dotykania pada. Dla ułatwienia film podzielono na kilka części, by szybciej znaleźć interesujący nas fragment. Niektóre sceny, jak choćby walki z bossami, pokazane są z nowych, filmowych ujęć, a pod koniec delikatnie zmieniono kolejność prezentowanych wydarzeń. W moim odczuciu film możecie pokazać sympatii albo kumplom, którzy nie lubią grać, a koniecznie chcecie by wiedzieli kim jest „Snake". Dodatkowo na płycie znalazł się trailer MGS4 z TGS, więc jeśli nie macie dostępu do netu, to będzie okazja zobaczyć po raz pierwszy w ruchu to cudo.

Wygląd Demo Theater przywodzi na myśl misje VR z Metal Gear Solid: Integral.

Tych kilka chwil w krzakach mocno odbiło się na psychice Ocelota...

JAPOŃCZYCY DOSTALI W PREZENCIE KILKA FLAG – FARB NA TWARZ. MY MIELIŚMY JE JUŻ W MGS3 I WYGLĄDA NA TO, ŻE NIC WIĘCEJ NIE DOSTANIEMY.

→I PERSISTENCE

Na drugiej płycie znalazły się dwie części MG z MSXa. Warto zobaczyć jak wyglądają korzenie serii – wykrzykniki nad głowami strażników, rozmowy przez Codec, papierosy, jako stały ekwipunek bohatera – to wszystko właśnie stąd się wzięło. Poza tym znane już misje Snake vs Monkey, tryb Online, którego na razie nie sprawdzaliśmy oraz dwa bonusy dostępne po zrobieniu save'a – Duel Mode pozwalający na walkę z bossami i Secret Theater Mode zawierający zbiór śmiesznych filmików dostępnych swego czasu na stronie Konami. Zobaczycie jak bohatera rozjeżdża Shagohod albo bije szef CIA i uśmiejecie się do łez.

→I SUBSISTENCE

W tej chwili najbardziej interesująco przedstawia się zawartość pierwszego dysku i to nie tyle możliwość podłączenia do konsoli PSP z MG Ac!d, co pełna wersja gry (Japończycy mogą spróbować pobawić się wersją europejską – ciekawe jak sobie poradzą z European Extreme). Już nikt nie zarzuci MGSowi, że nie da się grać, bo nie widać, co znajduje się kilka metrów z przodu, bo dzięki długo wyczekiwanej opcji dowolnego poruszania kamerą można ją ustawić za plecami Snake'a. Jak się to sprawdza w praniu? Bardzo dobrze, chociaż nie wiem czemu, ale przez pewien czas odruchowo poruszałem prawym analogiem (odpowiedzialnym właśnie za kamerę), by podnieść broń i strzelić przeciwnikom w głowę. Wystarczy jednak przestawić się na myślenie, że nie jest to shooter, a skradanka i wtedy zabawa staje się przemiodna. Oczywiście w opcjach można zdecydować, czy pozostać przy standardowej kamerze, czy skorzystać z nowej. Dotyczy to również Snake vs Monkey i trybu sieciowego, który przetestujemy w odpowiednim czasie.

W tej chwili uważam jednak, że import Subsistence jest zupełnie bezcelowy. Gra jest w całości po japońsku i wyłączając tryb online nie ma w niej niczego, co mogłoby kogoś konkretnie rozgrzać. Lepiej jeszcze trochę poczekać na zrozumiałą wersję – premiera w USA w marcu, u nas troszkę później.

Mielu ■ ■

WWW > najciekawsze strony w sieci

NDS ART
HTTP://WWW.NDSART.COM

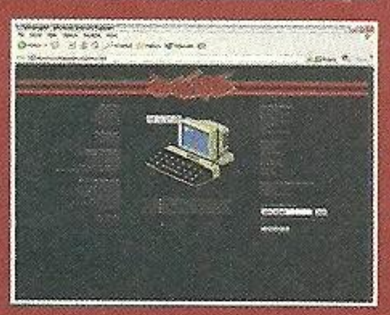
Sprawdźcie, co można narysować w prościutkim Pictochacie na Nintendo DS. Ciekawa galeria prac (także kolorowanych potem na komputerze przy pomocy programów graficznych), a także konkursy dla amatorów stylusa.

DANCIN' MICHAEL
HTTP://www.hcn.zaq.ne.jp/cabic508/rsf/frame1.html

No więc... Niesamowity film fe flashu ze sprite'owym Michaelem Jacksonem tańczącym przez dziesiątki retro gier. Naprawdę warto zobaczyć – szczęka opada.

NAME THAT GAME
HTTP://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/arcade/name/name_that_game.swf

Coś dla hardcore'owców – muzyczny quiz pod tytułem "Nazwij tę Grę", na podstawie fragmentów dźwięków i muzyki. Niezła przerwa od poważniejszej rozrywki.



8 BIT PEOPLES
HTTP://www.8bitpeoples.com/

Ekipa twórców, którzy grają w stylu retro. Tak w skrócie można powiedzieć o 8 Bit Peoples. Jeśli tęsknicie za dźwiękami SIDa w C64, czy AYgreka w ZX Spectrum 128, względnie macie ochotę posłuchać symfonii odegranej na GameBoyu – ściągnijcie ich albumy w mp3.

newsflash

NINTENDO STYLIZUJE?

Plotka głosi, że Nintendo, ponownie weźmie na warsztat Nintendo DS i dokona kilku przeróbek w jego wyglądzie. Mniejszy Dual Screen wyglądem bardziej przypominać będzie telefon komórkowy, niż obecnie produkowany model. Ta sama plotka mówi, że podobna operacja czeka GameCube (mało prawdopodobne) oraz GBA (bardzo prawdopodobne).

KONSOLE W 2005

Miniony rok był bardzo owocny dla sprzedaży konsol w Wielkiej Brytanii. Wystarczyło dwanaście miesięcy, aby tamtejsi klienci kupili 1,2 miliona PlayStation 2, 800 tysięcy Nintendo DS, 795 tysięcy PSP, 265 tysięcy pierwszych Xboxów, 129 tysięcy Xboxów 360 oraz 63 tysiące jednostek GameBoy Advance. Warto zauważyć, że w 2005 roku Brytyjczycy kupili o 34 procent więcej konsol, w porównaniu do roku 2004. To dobra wiadomość. Chyba.

KONTINUE? INSERT KOIN!

Midway nie czeka z kolejnym odcinkiem Mortal Kombat. W październiku 2006 na półkach sklepowych pojawi się kolejna gra ze smoczej serii – Mortal Kombat Armageddon. Większość wojowników (a tych będzie blisko sześćdziesięciu!), którzy wystąpią na arenie, jest Wam doskonale znana. Nowością będą tryby „Kustom Fatalities" – kreator własnych, brutalnych zakończeń oraz „Create – A – Kombatant", pozwalający na zbudowanie własnego szaleńca.

DWA MILIONY NA START

W dniu japońskiej premiery Final Fantasy XII, a więc 16 marca 2006 (czwartek), Square Enix dostarczy do sklepów dwa miliony kopii gry. Idziemy o zakład, że do weekendu nie będzie po nich śladu.

LARA PSP CROFT

Tomb Raider: Legend zmierza nie tylko na duże konsole, ale także na PlayStation Portable. Do momentu premiery gry późną wiosną lub wczesnym latem, pozostaje nam delektowanie się tym małym obrazkiem.

MIZUGUCHI NIE GAŚNIE

Oprócz drugiej części Lumines, Q Entertainment wyda na wiosnę 2006 roku muzyczne puzzle Every Extend Extra. Chodzi oczywiście o Japonię, ale jest bardzo prawdopodobne, że po sukcesie Lumines obie te gry przypłyną także do nas.

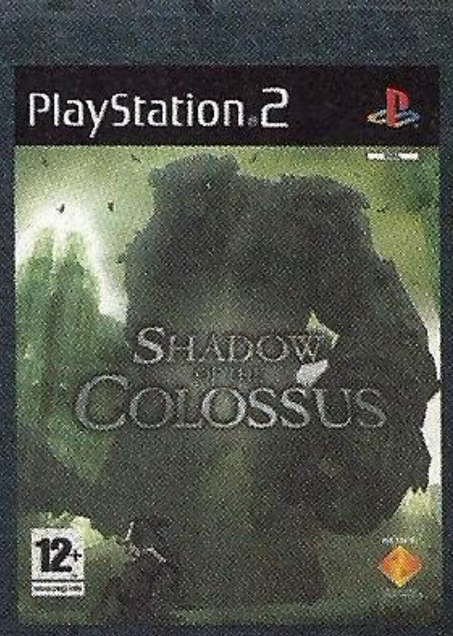
PlayStation® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ICO™ is a registered trademark of Sony Corporation. Shadow of the Colossus™ © 2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

Odwaga może przenosić góry.

Twórcy ICO™ przeciwstawiają Ci największą przygodę Twojego życia. Przemierzający na koniu odległą krainę samotny bohater, uzbrojony zaledwie w miecz i łuk, którego zadaniem będzie pokonać monstrualne, wielkie niczym góry istoty. Zawiedziesz, a Twoje nadzieje i marzenia zostaną na zawsze stracone. Czy jesteś wystarczająco odważny, by podjąć wyzwanie?

Premiera: 15/02/2006

www.playstation.pl



Fight Night Round 3

PS2 | XBOX | GCN | XBOX 360 | PSP CHRZĘSTU GRUCHOTANYCH KOŚCI NIE POWSTYDZIŁBY SIĘ FILM KLASY B

Oczywiście horror, albo inny ultrabrutalny obraz z gatunku kung fu podobnego. Co, musicie przyznać, jest o tyle dziwne, że nie jest to mordobicie, tylko gra mająca odwzorować „szlachetny" sport, jakim jest boks. W tym akurat aspekcie dźwiękowcy nieco jednak przegięli – dźwięk z jakim do szczęk bokserów dochodzą ciosy brzmi jak, i od razu przepraszam za to, że komuś może się zrobić słabo, miażdżenie czaszki podkutym butem. Mi się w każdym razie zbierało na wymioty za każdym niemal razem, gdy mój przeciwnik dostawał jakiegoś mocniejszego lepa. Gdyby te ciosy rzeczywiście miały taką siłę, jaką sugeruje dochodzący nas odgłos, to każda walka kończyłaby się na cmentarzu, a twarzy bokserów nie poznałaby rodzona matka. Poza tym drobnym szczegółem wszystko w wersji preview najnowszego boksu od EA było jak najbardziej w porządku. Ba, ta przeznaczona na Xboxa 360 po prostu powaliła mnie na ziemię z siłą, jakiej nie powstydziłby się Mike Tyson w swych najlepszych latach. Ale do rzeczy.

Trzecia część najlepszego boksu na konsolach nie przynosi jakichś większych zmian w samym sednie rozgrywki – nadal ciosy wyprowadzamy prawym analogiem, a reszta przycisków to rozmaite ciosy specjalne (w tym zagrania nieczyste), blok, modyfikator wysokości ciosu oraz nowość w serii – możliwość zmiany pozycji w jakiej nasz bokser walczy, czyli na przykład, gdy jest praworęczny, to jednym przyciskiem można zmienić jego postawę tak, żeby walczył jak zawodnik leworęczny. Poza tym doszedł nowy tryb ESPN Classic, w którym będziemy mogli odtworzyć sobie największe walki wszech czasów – np. Rumble in the Jungle pomiędzy Alim a Frazierem.

W karierze zmiany są dosłownie kosmetyczne – zamiast listy rankingowej mamy pasek popularności, który zapełnia się, gdy wygrywamy i decyduje o naszych szansach walki o jakiś pas mistrzowski. Oprócz tego odrobinę zmieni się mini gierka, w której leczymy naszego boksera pomiędzy rundami, a dla dodania smaczku można na konferencji prasowej przed walką wszcząć bójkę z przeciwnikiem.

Nawet PSP dostanie swoją wersję boksu.

Na X360 gra będzie się prezentować zdecydowanie najlepiej, ale to nie dziwne – w końcu to next gen. To, czego dokonali graficy, zasługuje na najwyższe pochwały. FNR3 to w tym momencie zdecydowanie najładniejsza gra na tej konsoli i żadne słowa nie są w stanie opisać tego, jak to nieprawdopodobnie wygląda. Niesamowicie szczegółowe modele postaci (także panienek prezentujących numery kolejnych rund, hehe), genialna animacja efektów ciosów – twarze bokserów wyglądają tak realistycznie, że aż ciężko uwierzyć, że to nie render. Wszystko liczone jest w czasie rzeczywistym! Każdy cios pozostawia ślady, krew spływa po twarzy, złamany nos puchnie, a podbite oczy i rozbite łuki brwiowe wyglądają naprawdę okropnie.
I fajnie! Na pozostałych konsolach jest oczywiście gorzej, ale to nie znaczy, że źle – z każdej platformy (oprócz X360 mam nadzieję) FNR3 wyciska siódme poty, choć widać, że w przypadku PS2 cała para poszła w postacie bokserów, bo już samo otoczenie ringu nie wygląda jakoś za specjalnie.

W następnym numerze mam nadzieję zrecenzować pełną wersję gry, ale szczególnie napalony jestem na to, co pokaże mi Xbox 360. Naprawdę nie mogę się już doczekać!
Marcellus ■ ■

Na Xboksie 360 gra wygląda po prostu obłędnie, a jej darmowe demko możecie zassać z Marketplace.

FIFA Street 2

PS2 | XBOX ULICZNE BOISKA PONOWNIE OTWARTE!

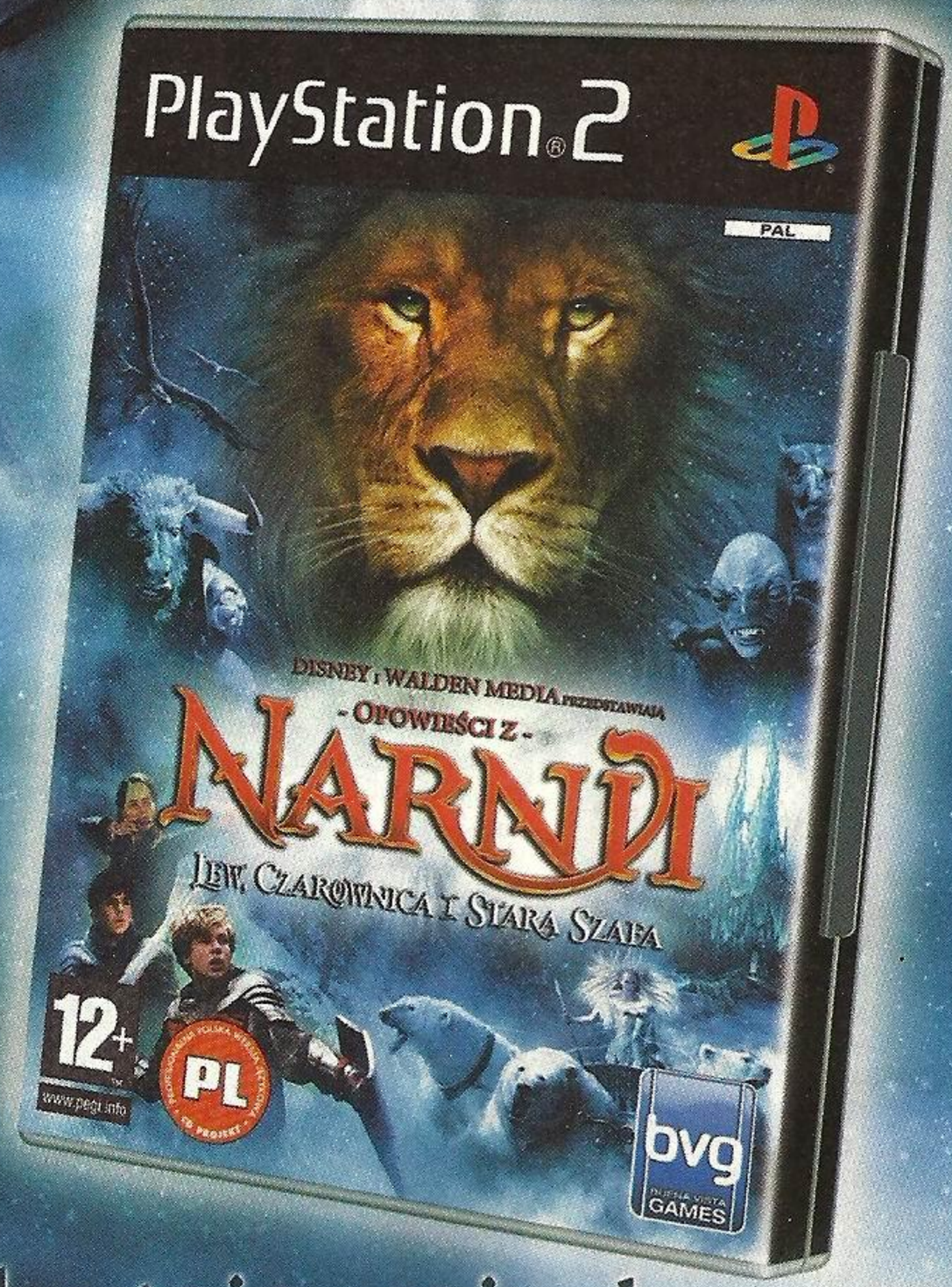
FIFA Street mimo luźnej, piłkarskiej otoczki i fajnych, dynamicznych akcji, trafiła na niemałą liczbę antyfanów. Jeśli Wy także znaleźliście się w gronie osób, które wytykały ulicznej „fifce" zbyt małe boiska, chaotyczną rozgrywkę i szybkie popadanie w schematy, to musicie wiedzieć, że EA Big zrozumiało swoje błędy. Spokojnie – możliwość żonglowania piłką i jeszcze większa liczba trików to nie jedyne zmiany tej edycji gry.

Zdecydowanym plusem jest nowa kamera pokazująca przebieg meczu. EA Big usłyszało wołania, jakoby kamera trzymała się zbyt blisko zawodników, w związku z czym zamocowało ją znacznie wyżej i... za plecami naszego bramkarza! Wraz z nową perspektywą zniknęło dokuczliwe uczucie ciasnoty na boisku, a akcjom na bramkę przeciwnika towarzyszy teraz mniej chaosu. Na tym nie koniec. Bawiłem się co prawda wczesną wersją FIFA Street 2, ale poza zmienioną kamerą dało się odczuć także inne szlify. Grając w pierwszą część nie narzekałem specjalnie na to, jak zachowuje się skórzany worek, ale nierzadko zdarzały się akcje, kiedy piłkarz mylił podanie ze strzałem na bramkę. Domyślam się, że w Pro Evo 5 takie pomyłki rozwścieczyłyby każdego grającego, ale w ulicznej „fifce" nie miało to większego znaczenia dla przebiegu meczu. Tak, czy inaczej, współpraca kopaczy z piłką ma się już znacznie lepiej i nie odnotowałem w tej sferze żadnych zgrzytów. Wyraźnie daje się również odczuć, że inteligencja przeciwników stoi o klasę wyżej, choćby dlatego, że nie udało mi się ich zaskoczyć jedną akcją częściej, niż dwa, trzy razy. Przypominam, że pierwszą część można było ukończyć w stu procentach z jednym bądź dwoma wyuczonymi zagraniami. Aha, tym razem do zabawy włączył się także... bramkarz! Nie tylko potrafi wyjść poza swoje pole i własnymi siłami poprawić wynik, ale od teraz ma on również własny zestaw trików. Fajnie ogląda się Buffona kiwającego przeciwników i strzelającego gole, choć z drugiej strony, jeśli ktoś odbierze mu piłkę, to... bida.

Pozostańmy na moment przy trikach. Co prawda nie liczyłem nowych zagrań, ale daję głowę, że jest ich przynajmniej dwa razy więcej, niż poprzednio. Pojawiły się triki defensywne, ofensywne oraz takie, które przeciwnika zwyczajnie lekceważą. Mało tego – jeśli najdzie Was ochota, piłką możecie nawet żonglować, a wszystko to dostępne będzie pod prawym analogiem.

Wydaje się, że FIFA Street 2 utrzyma graficzny poziom swojej poprzedniczki. Wersja na Xboxa proponuje wygładzone krawędzie na obiektach, żywsze kolory oraz błyszczący, boiskowy beton. Na PS2 natomiast w oczy kłuje aliasing, choć to dopiero wczesna wersja gry, która musi mi wystarczyć do marca.
Matt ■ ■

Otwórz drzwi starej szafy...



...i poznaj wielką tajemnicę!
Magiczny świat Narnii czeka na ciebie!

Wyjątkowa oferta w internetowym sklepie GRAM.PL!

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. © NVIDIA Ltd 2005.

N(E)O COMMENTS

HD ERA: KUPOWAĆ CZY JESZCZE POCZEKAĆ?

GULASH

Całe to zamieszanie z HDTV dosięgło i mnie – zacząłem obsesyjnie myśleć o zmianie telewizora. No dobrze; powiedzmy, że wybrałbym jakiś telewizor i zapłacił za przytachanie go do domu. Powiedzmy, że solidnie ograłbym te pięć fajnych gier na Xboxa 360. A do czego innego można wykorzystać lśniącą, nową, wiszącą na ścianie plazmę?
No właśnie. Zacząłem się głębiej zastanawiać i rozglądać za możliwościami, jakby nie było, HD Ery. Wpadłem na informację, że TVP kupuje sprzęt do emisji sygnału HD – świetnie! Ale zaraz potem trafił się wywiad z rzecznikiem prasowym TVN, który stwierdził, że o ile są przygotowani do emisji sygnału HD (tere-fere), to nie widzą specjalnie sensu na razie dążyć w tym kierunku, bo nie ma ani odbiorców, ani biznesowego modelu sprzedaży takiego sygnału. Słowem – nie opłaca im się.
Dobra. Olewam polskie telewizje i patrzę dalej. Znalazłem tuner satelitarny HD; podłączany do talerza, za niecałe trzy tysiące złotych. Do tego wykupiony abonament pierwszych trzech europejskich kanałów HD na kilka lat. Sprawdzam zatem ofertę programową. Koncerty, filmy przyrodnicze, mistrzostwa świata w ping-ponga. Drugi kanał to powtórki. Trzeci – na razie sygnał testowy. Łał. Co prawda zapowiadają nadawanie Mistrzostw Świata w piłce nożnej w wysokiej rozdzielczości, ale czy to warte trzech tysiaków? Pewnie niebawem sporo niemieckich stacji odpali swoje kanały HD, bo ponoć już je testują, ale oglądać telewizję po niemiecku?
Filmy. To może filmy? Jakie filmy? Praktycznie nie ma do kupienia filmów kodowanych w HD (to znaczy jest kilka w USA, przyrodniczych głównie). Ba, nie ma dostępnych odtwarzaczy HD-DVD lub Blu-ray. Pioneer zapowiedział swój player Blu-ray na jesień, za jedyne, bagatela, 1800 dolarów. Pewnie HD-DVD Toshiby będzie tańsze – z połowę tej kwoty. A na razie można sobie do plazmy podłączyć peceta i puszczać trailery filmów w HD, lub, o ile ktoś się uprze, ściągać z netu nowe odcinki amerykańskich seriali. Odcinek o długości 45 minut zajmuje, bagatela, pięć giga. Upsampling zwykłych filmów? No fakt, są playery DVD choćby Denona podbijające i optymalizujące rozdziałkę, ale to jednak nie o to chodzi.
Chyba na razie spasuję.
Za wcześnie. Za pół roku rozejrzę się znowu.

Niech nie zmylą Was pozory – słodkie oblicze Valkirii nie znaczy, że przeciąć na pół kosą nie umie. Bo umie.

RÓWNIEŻ NA... PSP!
Istnieje szansa, że gry RPG rozpoczną wreszcie chwalebny pochód także przez PlayStation Portable. Valkyrie Profile: Lenneth, to nic innego, jak odgrzewany Valkyrie Profile z PS one, choć wbogacony. W grze pojawią się wstawki video, które w jakiś sposób łączyć będą ją z powstającym właśnie prequelem.

Valkyrie Profile Silmeria

PLAYSTATION 2 JEDEN Z NAJBARDZIEJ KULTOWYCH ERPEGÓW Z PS ONE WSKRZESZONY!

Przykra prawda jest taka, że mimo pojawienia się wielu kultowych gier RPG (Panzer Dragoon Saga, Skies of Arcadia, Vagrant Story), nikt specjalnie nie kwapi się do wydania ich kolejnych części. I choć dobre tytuły RPG zdają się definitywnie umierać, Square Enix postanowiło nędzny trend nieco odwrócić. Efektem tej polityki będą dwie gry ze świata Valkyrie Profile – jedna zmierzająca bezpośrednio na PS2, druga zaś celująca w PlayStation Portable.

Wszystkim nieoświeconym przypominamy, iż Valkyrie Profile był jedną z najlepszych gier RPG na PS one, nawet pomimo faktu, że od momentu premiery minęło siedem lat. Gra okazała się na tyle dobra, że Enix z powodzeniem wypchnął ją również poza Japonię, gdzie zebrała mnóstwo pozytywnych recenzji. Valkyrie Profile chwaliliśmy głównie za powikłany scenariusz, piękną, dwuwymiarową grafikę oraz kapitalny dubbing. Gracz, jako tytułowa Walkiria, polował na dusze zmarłych ludzi, trenował ich i wystawiał do ostatecznej walki ze złem. Szkoda, że z powodu ograniczonych funduszy Square wydało znikomą ilość egzemplarzy tej gry, zaś zdobycie oryginału graniczy z cudem.

Valkyrie Profile: Silmeria będzie prequelem, a nie następcą minionego hitu. Akcja nowego tytułu rozegra się setki lat przed wydarzeniami z jedynki, a główną bohaterką gry będzie Silmeria, młodsza siostra pamiętnej Lenneth. Z niezrozumiałych dla nas powodów Silmeria zdenerwuje czymś samego Odyna, a ten (w ramach kary) ześle ją do świata ludzi. Dalej będzie już tylko ciekawiej. Młodsza bogini odrodzi się w ciele księżniczki Alishi, zaś przez resztę gry obie panie postarają się ten niewygodny problem rozstrzygnąć.

Należy uczciwie przyznać, że pierwsze opublikowane przez Square Enix screenshoty są prześliczne. Wnętrze kościoła, dom i same postacie obłożono najwyższej jakości teksturami. Jeśli screenshoty są prawdziwe, to można śmiało powiedzieć, że Valkyrie Profile Silmeria będzie jednym z najpiękniejszych erpegów na PS2. Pierwszą zmianą jaka rzuciła nam się w oczy, jest gigantyczny pasek energii, który widnieje nad postaciami w trakcie walki. W poprzedniej części gry, każdy bohater w drużynie miał własne punkty życia, wydaje się jednak, że od teraz energia będzie wspólna dla wszystkich. Po drugie, w tej odsłonie walki toczyć się będą w środowisku 3D, a oprócz tego – urozmaicone zostaną nowymi elementami. W pierwszej części Valkyrie Profile, Lenneth wymiatała czarem mrozu, aby zamrażać potwory i likwidować pułapki. Jej siostra natomiast używa lasera, aby sprytnie zapędzać przeciwników w kozi róg.

Valkyrie Profile: Silmeria nie zostało jeszcze oficjalnie zapowiedziana poza Japonią, choć w ciemno można zakładać, że doczekają się jej również kraje anglojęzyczne. ■ ■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

SPY HUNTER NOWHERE TO RUN

Midway wskrzesza swoją kultową serię pościgową. Dawniej wystarczył samochód zmieniający się w motorówkę i motocykl; dziś potrzeba bardziej wyrazistego bohatera. Tym kimś naturalnie będzie sam The Rock, który gra główną rolę w filmie pod tym samym tytułem. Oprócz tytułowych pościgów pojawią się zatem sekwencje chodzone, w których zagra wspomniany Pan Skała. Oby z tego nie wyszedł Driv3r...

BATEN KAITOS II

Oto dwie ciekawostki odnośnie drugiej części Baten Kaitos. Po pierwsze, akcja sequela toczyć się będzie dwadzieścia lat przed wydarzeniami z jedynki. Istnieje zatem spora szansa, że odwiedzicie znane Wam miejsca i postacie, choć z nieco mniejszym bagażem doświadczeń na karku. Po drugie, bohaterem gry jest duch, potrafiący wcielać się w inne postacie. Większość czasu spędzi on jednak w ciele Sagiego – młodzieńca ratującego rodzimą krainę.

OUTRUN 2: COAST 2 COAST

Outrun 2 ukazał się jakiś czas temu na Xboksie, a tym razem Sega poczęstuje nim zarówno właścicieli konsol Sony (PS2, PSP) jak również posiadaczy PC. Do tras z Outrun 2 dorzucono dodatki z rozszerzeń wersji arcade. Co ciekawe, każda edycja nowego Outruna zaoferuje nam zupełnie inne bonusy. Natomiast sama gra ponownie wepchnie graczy za kierownicę jednego z dwunastu modeli Ferrari. Na zielone światło poczekamy do marca!

XENOSAGA EPISODE III

Jeśli polubiliście dwie poprzednie części Xenosagi, z pewnością ucieszy Was wiadomość, że trójka jest już w drodze. Co ważne, trylogia zamknie się jeszcze na PlayStation 2 – nie trzeba zatem kupować nowej konsoli, aby poznać dalszy ciąg intrygującej fabuły. Akcja trzeciej Xenosagi dzieje się dokładnie rok po wydarzeniach z części drugiej, a Shion i reszta załogi dynamicznie zbliżają się do kresu swej podróży. Spodziewamy się nowego systemu walk i dialogów.

Teraz możesz więcej.
Ze Swoim PSP.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

PlayGear **Pocket**™

Bezpieczna gra
Ochrona bez ograniczeń - wystrzałowa konstrukcja etui PlayGear Pocket umożliwia bezpieczne granie w gry, słuchanie muzyki i oglądanie filmów na konsoli PSP.

PlayGear **Visor**™

Przeźroczysta ochrona
Etui PlayGear Visor oferuje doskonałą widoczność ekranu bez narażania konsoli na brud i uszkodzenie. precyzja wykonania zapewnia pełną kontrolę i stabilność nawet przy najbardziej intensywnej grze.

PlayGear **Street**™

Do noszenia i słuchania
Dzięki zestawowi PlayGear Street możesz przenosić gry, dyski i karty pamięci dla konsoli PSP bezpieczne i poukładane, a wszystko to bez zajmowania rąk!

PlayGear **Amp**™

Dynamiczny dźwięk dla konsoli PSP
Uwolnij dźwięk z konsoli PSP! Podłącz głośniki Logitech PlayGear Amp i ciesz się wysokiej jakości dźwiękiem podczas gry, słuchania muzyki i oglądania filmów.

PlayGear **Stealth**™

Dyskretna wydajność
Dokładne odwzorowanie dźwięku z PSP bez masywnych słuchawek. Zestaw słuchawkowy PlayGear Stealth firmy Logitech z neodymowymi membranami o średnicy 9 mm generuje dźwięk wysokiej jakości przy małych rozmiarach.

PlayGear™ **Collection**

PlayGear™ Collection to super zestaw z limitowanej kolekcji zawierający bestsellerowe etui PlayGear Pocket, 2 x PlayGear Stealth, PlayGear Share, skórzany pasek na rękę i specjalny środek do czyszczenia wyświetlacza LCD.

Logitech

www.logitech.com

Designed to move you™

■ Znane z serialu łączenie ujęć znalazło się także w grze, co nadaje jej specyficznego filmowego klimaciku.

INFO
DEVELOPER: SONY CAMBRIDGE
WYDAWCA: SONY
TERMIN: MARZEC

24: The Game

PLAYSTATION 2 JACK BAUER IS A TRUE HERO!!!

Obawiam się, że Ci z Was, którzy nie wiedzą kim jest Jack Bauer, w jaki sposób pracuje i jakim problemom stawia czoła w hotującym obłędną oglądalność serialu, spojrzą na 24: The Game jak na zwykłą strzelankę z całkiem fajną, filmową fabułą. Zaczyna się naprawdę nieźle. Antyterrorystyczna agencja CTU, w której pracuje Jack, dostaje cynk, że do portu przycumował statek, na pokładzie którego znajduje się bomba. Nasz bohater (specjalista do zadań w terenie) szybko organizuje oddział marines i wraz z nimi przedostaje się na statek. Niespecjalnie mam ochotę zdradzać Wam dalszy przebieg historii (to w sumie od niej zależy potęga serialu), ale możecie być pewni, że wydarzenia na statku to tylko przygrywka do olbrzymiej afery, która w ciągu 24 godzin przerodzić się może w światowy kryzys. Odnoszę też wrażenie, że akcja gry będzie równie dramatyczna i powikłana, co dowolnie wskazany paluchem sezon.

Fani serialu z pewnością poczują spełnienie. W 24: The Game zagramy wszystkimi znanymi z ekranu postaciami, własnoręcznie także sprawdzimy gadżety, których CTU używa do namierzania terrorystów. Jeśli śledzicie kolejne odcinki, na pewno ucieszy Was fakt, że specjalnie na potrzeby gry Sony zaaranżowało sesję nagraniową, przy której obecni byli wszyscy kluczowi aktorzy. Fanom ta gra na pewno będzie potrzebna – choćby dlatego, że odpowie na kilka nurtujących ich pytań (skąd wziął się Chase – partner Bauera, jakim cudem jego córka skończyła za biurkiem w CTU, kto naprawdę stoi za zamachem na prezydenta Palmera), pozostali zaś podejdą do 24: The Game jak do kolejnego shootera tpp. Faktem jest, że gra wciąga, ma zrozumiałą i dobrze poprowadzoną fabułę, a dodatkowo zaproponuje Wam ponad sto misji. Co ważne, po zakończeniu każdej z nich następuje podsumowanie i wystawienie grającemu oceny. Jeśli uważacie, że zadanie można wykonać szybciej i lepiej, to możecie powtarzać je aż do osiągnięcia satysfakcjonującego wyniku. Nagrody, które 24: The Game przyznaje za dobre wyniki, ucieszą jednak głównie (niespodzianka!) widzów serialu. Komuż innemu przyda się film promujący czwarty sezon *Przez 24 Godziny* albo wycięte z serialu sceny? Mniejsza z tym.

Obok sporej ilości strzelania, 24: The Game zaproponuje zabawę w pościgi, rozbrajanie bomb i przesłuchania. O ile jazda samochodem po autostradach Los Angeles nie jest specjalnie pasjonująca, a rozbrajanie ładunków odbywa się na zasadzie prostej mini gry, tak przesłuchania świadków mają swój niepowtarzalny klimat. W zależności od tego, czy nad przestępcą będziemy się znęcać, czy damy mu trochę luzu – inny będzie jego poziom stresu. Wystarczy odrobina wyczucia, a Jack wyciągnie z wroga wszystko, co chce wiedzieć. Oczywiście zegar non stop tyka i jeśli nie wyciągniecie informacji na czas, terroryści nie będą na Was czekać. Dopiero za piątym podejściem udało mi się tak podejść świadka, że grzecznie wyrecytował mi plany zamachu. Aha, oprawa gry być może nie robi większego wrażenia, ale sposób, w jaki odwzorowano filmowe postacie zasługuje na gromkie brawa. Mam nadzieję, że do czasu premiery Sony naprawi kulejącą momentami animację i szwankującą fizykę. Jeśli tak – zarezerwujcie sobie kilkanaście godzin z nowym, grywalnym sezonem „24", który ukaże się u nas w polskiej wersji językowej!

Matt ■ ■

GRA UKAŻE SIĘ PO POLSKU JUŻ W MARCU, A GŁOS BAUERA PODŁOŻY PIOTR FRONCZEWSKI. ŻART – OCZYWIŚCIE BĘDĄ NAnapisy (UFFF...)

CZTERY LATA Z BAUEREM

Nie ma, po prostu NIE MA drugiego serialu, który w ciągu czterech lat emisji doczekałby się trzydziestu nominacji i aż szesnastu nagród amerykańskiego przemysłu telewizyjnego! *Przez 24 Godziny* w latach 2002 – 2005 zgarnęło 12 nagród Emmy, a Kiefer Sutherland (odtwarzający postać Jacka Bauera) czterokrotnie odznaczony został jako najlepszy aktor dramatyczny serialu. Zabawne, ale ten sam aktor kategorycznie oświadczył kiedyś, że nigdy nie zagra w serialu TV. Inna sprawa, że *Przez 24 Godziny* bije na głowę dziewięćdziesiąt procent hollywoodzkiego kina akcji, a wydarzenia, jakie w nim zobaczycie, na długo zapadną Wam w pamięci.

■ Sceny przesłuchań są świetne – dynamiczna kamera pokazuje Bauera i przesłuchiwanego, a cztery dostępne opcje pozwalają wydusić wreszcie zeznania. Oczywiście, taki ultrabrutal jak w Punisherze tu nie odchodzi.

szpiegownia

Witajcie w pierwszym wydaniu szpiegowni. Znajdziecie tu soczyste plotki i informacje, które zasłyszałem tu i ówdzie, a których na razie nikt nie potwierdził. Sami sprawdzicie, czy miałem rację. Nadstawcie uszu. –*szpieg*

3 x KILLZONE?

Choć Killzone 3 na PS3 jest jeszcze sprawą dość odległą, to seria zmierza także na PSP. Tu i ówdzie jednak słychać plotki, że Guerrillasi, już jako wewnętrzne studio Sony, pracują nad trzecią grą na „K". Czy będzie to pełnoprawny sequel na PS2? Czas pokaże.

HALO 3 ZADEBIUTUJE...

...podczas tegorocznego E3, w formie filmowego trailera. Microsoft potrzebuje silnej broni, by skontrować ofensywę Sony w postaci interaktywnej prezentacji PS3. A kiedy ukaże się HALO 3 na Xboxa 360?
Gdybym miał się założyć, że w 2006 roku, pewnie przegrałbym zakład.

KRATOS POWRÓCI

Jeszcze na PlayStation 2. I jeszcze w tym roku. Choć nie jestem pewien, czy producentem God of War 2 będzie twórca pierwszej części David Jaffe, który w pocie czoła smaży coś dużego na PSP.

A PSP SIĘ ZBROI

Sony bardzo poważnie traktuje PlayStation Portable w planach swojej dominacji nad światem. Szczerze mówiąc w tym momencie nawet bardziej poważnie, niż starzejące się PlayStation 2. Japońskie, angielskie i amerykańskie ekipy giganta dwoją się i troją nad kontynuacjami znanych serii na przenośną konsolkę. Co powiecie choćby na Tekkena i The Getaway na PSP? Miau? Tak myślałem...

WIĘCEJ KOLOSÓW

Z Kraju Kwitnącej Wiśni dochodzą słuchy, że ekipa odpowiedzialna za dzieła sztuki w postaci ICO i Shadow of The Colossus nie szuka nowego tematu na grę, a dłubie na devkitach do PlayStation 3 kolejny zestaw kolosów do wymordowania.

RARE FLIRTUJE Z NINTENDO

Dostawca dwóch tytułów startowych Xboxa 360 dla Microsoftu, a jednocześnie część Microsoft Game Studios nie zapomina o swoich korzeniach i pracuje po cichutku nad grami na konsolę Nintendo. Nie, nie Revolution – chodzi oczywiście o zdobywające w oszałamiającym tempie coraz większą popularność Nintendo DS. Karaluszki skrzeczą mi coś o powrocie duetu niedźwiedź-ptak, a także o drugiej dość znanej personie...

KALENDARIUM > terminy wydawnicze gier

PLAYSTATION 2

LUTY
NBA 2K6 ..... 2K Sports
NHL 2K6 ..... 2K Sports
Torino 2006 ..... 2K Sports
Rugby Challenge 2006 ..... EA
Sega Classics Collection ..... Sega
We Love Katamari ..... Namco
Psychonauts ..... Majesco
Gauntlet: Seven Sorrows ..... Midway
Marc Ecko's Getting Up:
Contents Under Pressure ..... Atari
Pac-Man World 3 ..... Namco
Shadow of the Colossus ..... Sony
Black ..... EA

MARZEC
Onimusha: Dawn of Dreams ..... Capcom
And 1 Streetball ..... Ubisoft
Panzer Elite Action: FoG ..... Jowood

GAMECUBE

LUTY
Mario Party 7 ..... Nintendo
Namco Arcade 50th Anniversary ..... Namco
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble ..... Capcom
Yoot Saito's Odama ..... Nintendo

MARZEC
FIFA Street 2 ..... EA
Pac-Man World 3 ..... Namco
Sonic Riders ..... Sega

XBOX

LUTY
NBA 2K6 ..... 2K Sports
NHL 2K6 ..... 2K Sports
Torino 2006 ..... 2K Sports
Stubbs the Zombie ..... THQ
Castlevania: Curse of Darkness ..... Konami
Marc Ecko's Getting Up:
Contents Under Pressure ..... Atari
Black ..... EA
Namco Arcade 50th Anniversary ..... Namco
TOCA Race Driver 3 ..... Codemasters

MARZEC
Battlestations: Midway ..... Eidos
Commandos Strike Force ..... Eidos
FIFA Street 2 ..... EA

XBOX 360

LUTY
Ridge Racer 6 ..... Namco
NBA 2K6 ..... 2K Sports
NHL 2K6 ..... 2K Sports
Fight Night Round 3 ..... EA
The Outfit ..... THQ
Moto GP 2006:
The Ultimate Racing Technology ..... THQ
Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter ..... Ubisoft

PSP

LUTY
The Sims 2 ..... EA
Lemmings ..... Sony
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails ..... Sony
Pinball Classics: Gottlieb ..... Crave
Breath of Fire III ..... Capcom
Mega Man Maverick Hunter X ..... Capcom
Mortal Kombat
Deception Unchained ..... Midway

MARZEC
Dead to Rights: Reckoning ..... Sony
FIFA Street 2 ..... EA
Fight Night Round 3 ..... EA
Pac-Man World 3 ..... Namco
Mega Man Powered Up ..... Capcom
Brothers in Arms ..... Ubisoft
Field Commander ..... Sony
Monster Hunter Freedom ..... Capcom
Street Riders ..... Ubisoft
Untold Legends: Warrior's Code ..... Sony

NDS

LUTY
Sega Cassino ..... Sega
Mario&Luigi: Partners in Time ..... Nintendo
The Rub Rabbits! ..... Sega
Frogger Helmet Chaos ..... Konami
Super Monkey Ball Touch & Roll ..... Sega
Shamu's Deep Sea Adventure ..... Activision

MARZEC
Pac-Man World 3 ..... Namco
Animal Crossing: Wild World ..... Nintendo
Brain Training ..... Nintendo
Resident Evil: Deadly Silence ..... Capcom
Trauma Center: Under The Knife ..... Atlus

XBOX | NINTENDO GAMECUBE | PlayStation.2 | XBOX360 | PSP | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS

ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

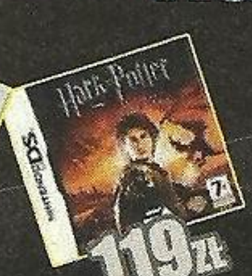
tel. (022) 620 91 92
(0) 501 70 79 19
(0) 501 19 66 94

czynne:
pon-pt 10-19
sobota 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1995
ŚWIAT GIER
WWW.SWIAT-GIER.COM

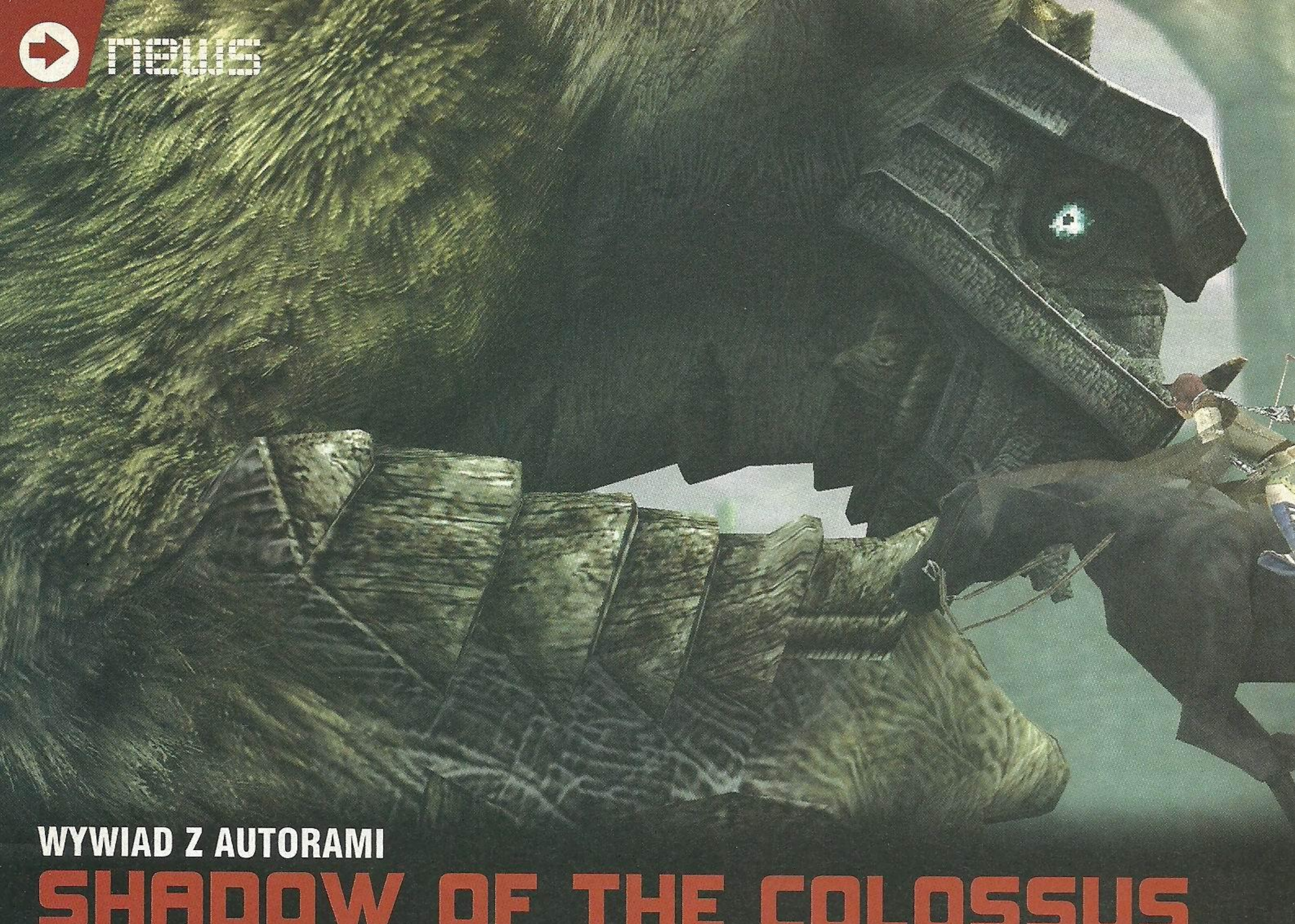
SERWIS | WYMIANA | SKUP | WYSYŁKA 24H | RATY | REGENERACJA CD/DVD | KONSOLE | GRY | AKCESORIA

CENY NIE Z TEJ ZIEMI



CO TYDZIEŃ NOWOŚCI, PROMOCJE!
ZADZWOŃ ZAPYTAJ!

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI • OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ASORTYMENTU



WYWIAD Z AUTORAMI

SHADOW OF THE COLOSSUS

Kolosy, reedycja ICO i o tym, jak powinny rozwinąć się gry nowej generacji

Kenji Kaido i Fumito Ueda, obaj w okolicy trzydziestki, osiągnęli swoją drugą wspólną grą to, o czym marzy większość developerów na całym świecie. Zdobyli uwielbienie graczy, inni autorzy stawiają ich sobie za wzór, a ich gra odniosa spory sukces. Przeczytajcie, co mają do powiedzenia o ICO, z czym spotkacie się w Shadow of the Colossus i co panowie sądzą o nowej generacji.

Czy na stale rozrastającym się, zatłoczonym rynku jest miejsce dla gier aspirujących do miana sztuki?

Kaido-san: Tworzymy gry z zamysłem, by były interesujące z punktu widzenia graczy i oczywiście popularne. Zarówno w przypadku ICO, jak i Shadow of the Colossus nasze założenia były dalekie od sztuki. Oczywiście naszym celem zawsze było wymyślenie czegoś świeżego, innego, nad czym praca sprawiałaby nam przyjemność. I przede wszystkim realistycznego pod względem możliwości i umiejętności bohatera. Wprawdzie ICO nie było wielkim hitem, to jednak bez większych problemów znalazło swoje miejsce na rynku. Ważne, by ryzykować i próbować nowych rzeczy – tylko to jest w stanie stymulować branżę i zmuszać ją do rozwoju, do inwestowania w nowe pomysły.

Zdajecie sobie sprawę, że przez większość branży jesteście uznawani za prawdziwych artystów, a wasze gry inni developerzy stawiają sobie za wzór?

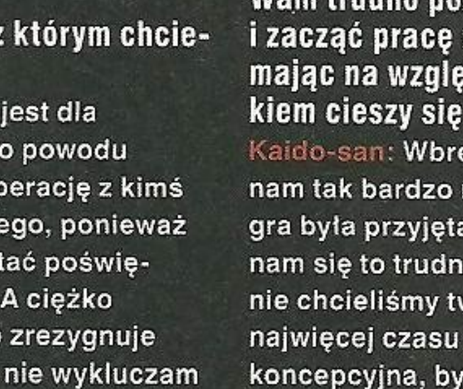
Ueda-san: Jestem bardzo szczęśliwy i dumny z tego, że moją pracę traktuje się jak sztukę. Jednak sam nie uważam siebie za artystę.

Czy jest jakiś developer, z którym chcielibyście współpracować?

Kaido-san: Styl, art design jest dla nas niezwykle ważny. Z tego powodu trudno byłoby wejść w kooperację z kimś z czystego szacunku dla niego, ponieważ czyjaś wizja musiałaby zostać poświęcona. Na pewno nie nasza. A ciężko wyobrazić sobie kogoś, kto zrezygnuje ze swojej wizji. Oczywiście nie wykluczam współpracy z kimś. Jeśli ktoś chciałby dla nas pracować – niech próbuje.

Jako jeden z niewielu producentów gier jesteś ściśle związany nie tylko z koordynacją pracy, ale i procesem twórczym.

Ueda-san: Tak, przy obu grach zajmowałem się wieloma rzeczami – przede wszystkim designem całej gry, rysowałem referencyjne szkice, kierowałem zespołem grafików... słowem działałem przy wszystkim, co związane jest z wyglądem ICO i Shadow of the Colossus. Cieszę się, że tak układa mi się współpraca z moją ekipą i mam pewność, że fakt, iż jestem bezpośrednio zaangażowany w produkcję, działa motywująco na team.



■ Szkice Uedy przedstawiające świat gry stanowiły podstawę dla grafików i designerów poziomów.

Niemal każdy, kto miał styczność z ICO staje się wyznawcą tej pozycji. Czy było Wam trudno pozbyć się brzemienia ICO i zacząć pracę nad nowym projektem mając na względzie to, jakim szacunkiem cieszy się wasza pierwsza gra?

Kaido-san: Wbrew pozorom nie zależało nam tak bardzo na tym, by nasza nowa gra była przyjęta lepiej niż ICO. Wydawało nam się to trudne. Za wszelką cenę jednak nie chcieliśmy tworzyć sequela, dlatego najwięcej czasu pochłonęła nam praca koncepcyjna, by wymyślić coś, co różni się nie tylko od tego, co już jest dostępne w każdym sklepie, ale również, a właściwie przede wszystkim, od ICO.

Reedycja ICO w Europie da szansę zapoznania się z grą osobom, które tego wcześniej nie zrobiły. Na pewno znacie dotychczasowe reakcje graczy na całym świecie.

Kaido-san: Tak, i często nas zaskakiwały – choćby tym, że ludzie płakali poznając zakończenie historii o chłopcu z rogami i Yordzie. Jako twórcy, podczas opracowywania ICO widzieliśmy każdy fragment gry tyle razy, że po prostu nie miała przed nami tajemnic, co przyćmiło nam nieco jej ładunek emocjonalny. Oczywiście jesteśmy bardzo zadowoleni z tego, że udało nam się wywołać uczucia wśród graczy. Można powiedzieć, że właśnie to było naszym głównym celem przy projektowaniu Shadow of the Colossus.

Czym jest tak naprawdę historia ICO? Romansem? Tragedią?

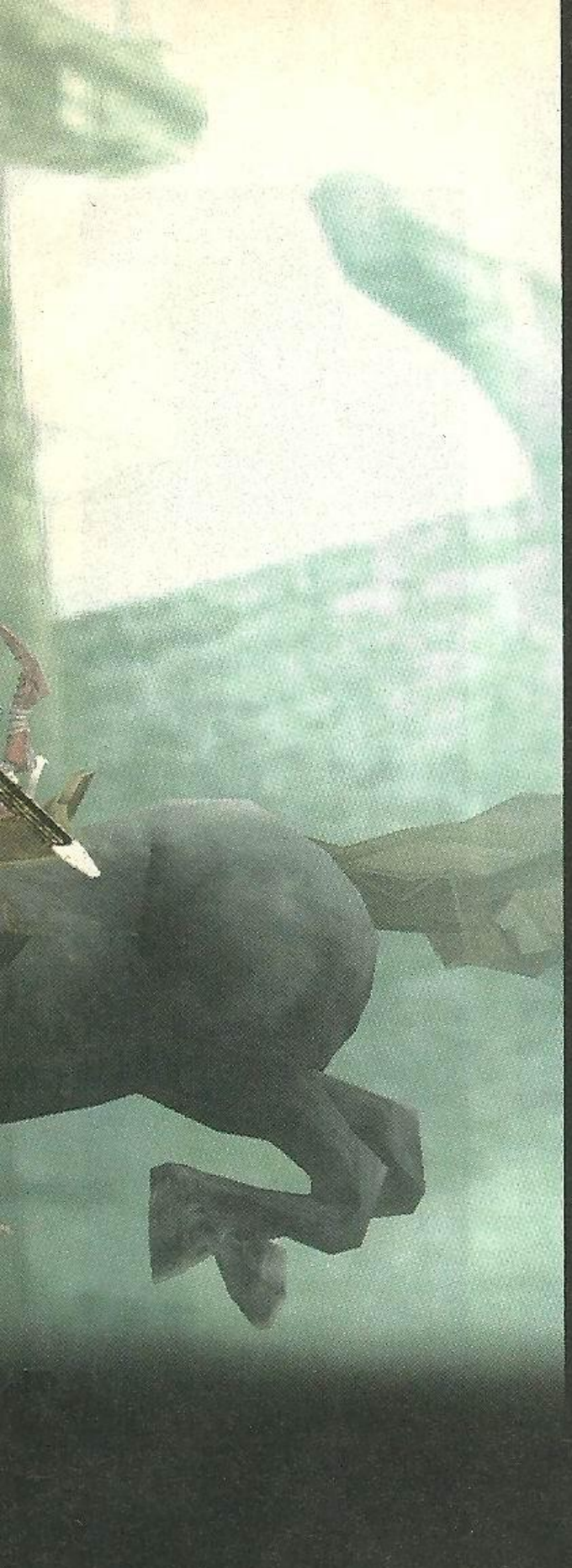
Ueda-san: Przez miłość rozumiem zdefiniowany związek, mający ustalone przez obie strony zasady i reguły. Nie jestem pewien, czy ICO można nazwać historią miłosną. My projektujemy tło dla gry, ale to od gracza zależy jak rozwinie się w jego wyobraźni cała historia. Nie chcemy podawać zbyt wielu szczegółów odnośnie świata; chcemy, by pracowała wyobraźnia gracza.

A Nico? Czy pracujecie nad sequelem ICO?

Kaido-san: Nico to był roboczy tytuł Shadow of the Colossus. W tej chwili nie mamy konkretnych planów sequela. Nie wydaje nam się, abyśmy byli w stanie stworzyć coś zupełnie nowego, nowe mechanizmy w tamtym świecie, a do tego chcielibyśmy dążyć w naszych kolejnych produkcjach.

Trzy i pół roku, które spędziliście nad Shadow of the Colossus, to masa czasu. Co zajęło więcej czasu – eksperymenty techniczne czy ostateczne szlifowanie?

Kaido-san: Od początku wiedzieliśmy, co chcemy osiągnąć. Najważniejsze w procesie twórczym okazało się opracowanie i dopasowanie do naszych koncepcji odpowiedniej technologii, silnika gry. To



„Nie chciałbym, by ludzie uciekali w fantastyczne światy gier od prawdziwych problemów. Nie powinniśmy dopuścić do tego, by grafika komputerowa osiągnęła stuprocentowy fotorealizm.” – Fumito Ueda

bardzo czasochłonne, zwłaszcza, że zawsze coś potem można jeszcze poprawić.

Cechą charakterystyczną waszych gier jest grafika z olbrzymią ilością światła, mocno podbitym kontrastem i niesamowitymi przejaśnieniami.

Ueda-san: Tak, to jest coś, z czego jesteśmy bardzo dumni i na co zwracaliśmy za każdym razem uwagę. Jednak o ile w ICO stawialiśmy przede wszystkim na mocny kontrast, w Shadow of the Colossus jest sporo innych sztuczek budujących atmosferę, jak choćby mgła i woda. Musieliśmy bardziej się postarać, bo świat gry jest o wiele większy niż w ICO.

Jak narodziła się idea kolosów?

Ueda-san: Geneza powstania kolosów wzięła się prawdopodobnie z mojego dzieciństwa. Gdy byłem małym chłopcem, strasznie lubiłem oglądać filmy i komiksy z potworami. Na przestrzeni lat widziałem wiele gier z dużymi potworami, ale nigdy z naprawdę gigantycznymi i szokującymi gracza swoimi rozmiarami. Jedną z rzeczy, które zauważyłem był także fakt, iż design samych monstrów nigdy nie był do końca zintegrowany z designem świata gry i jej mechanizmami. Chciałem to zmienić w niekonwencjonalny sposób.

A jednak bohater SotC jest bardziej konwencjonalny, niż ten z ICO

Ueda-san: Na zachodnich rynkach jedną ze składowych decydujących o sukcesie gry jest bohater, z którym gracz mógłby się utożsamiać. Bohaterowie fantastyczni są zdecydowanie gorzej przyjmowani na zachodzie. Jednak nie musieliśmy zmieniać założeń gry – Ueda-san opracował scenariusz wokół postaci; nie dopasowywaliśmy postaci do gotowego scenariusza jak to często ma miejsce w innych grach.

Co stanowi o sile Shadow of the Colossus?

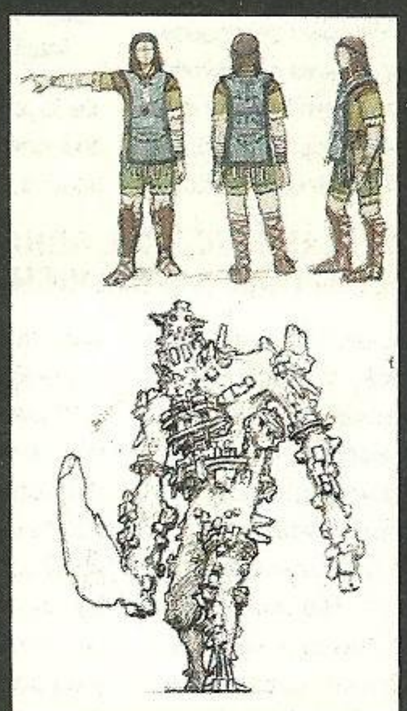
Kaido-san: Interakcja pomiędzy bohaterem i kolosami jest motorem napędowym. Głównie dlatego, że kolosy są tak naprawdę interaktywnymi poziomami, a sposób w jaki gracz je podchodzi powoduje ich różne reakcje i decyduje o tym, co zrobią w następnej kolejności. Gracz będzie z niecierpliwością czekał na spotkanie z kolejnym gigantem.

ICO nie miało żadnych ikon czy wskaźników energii; czemu tym razem zdecydowaliście się z tym zerwać?

Kaido-san: Shadow of the Colossus jest grą zręcznościową, grą akcji. W ICO mogliśmy sobie na to pozwolić; tutaj gracz powinien znać stan zdrowia, energię bohatera.

W Waszych grach bohaterowie mają wyraźny problem z komunikacją. Najpierw nie mogli się porozumieć Yorda i Ico, teraz Wanderer i jego matrwa ukochana. Co was tak w tym fascynuje?

Ueda-san: Na razie technologia jest ograniczona. Gdy w grach pojawia się konwersacja między bohaterami, czuć w tym od razu pewną sztuczność. Komunikacja między postaciami powinna wyjść z samej gry. To gra ma przemawiać do serca, do wyobraźni gracza.



Design kolosów narodził się w głowie Uedy po wieloletnim szprycowaniu umysłu potworami.

Czy są jakieś pomysły, postacie, scenariusze, których nie mogliście zrealizować?

Kaido-san: Oczywiście, im więcej czasu ma developer, tym lepiej prezentuje się końcowy efekt. Niestety, nie żyjemy w idealnym świecie i w pewnym momencie prace nad grą muszą zostać ukończone. Inna sprawa, że PlayStation 2 jako konsola nie ma już pokładów nieodkrytej do tej pory mocy i musieliśmy w kilku przypadkach znacznie obniżyć swoje oczekiwania, a także zostawić kilka rzeczy, z których nie jesteśmy do końca dumni. Naturalnie sporo rzeczy, które zaprojektowaliśmy nie znalazły się w końcowym produkcie, ale to samo może z pewnością powiedzieć dowolny developer o swojej grze. Przy projektowaniu ICO przeskoczylismy z działającego na PS one prototypu prosto na PlayStation 2, w przypadku Shadow of The Colossus nie moglismy tego jednak z różnych, i w większości niezależnych od nas, przyczyn zrobić. No i chyba jednak nie chcieliśmy znów zaczynać pracy z nowym sprzętem mając już w peni działający szkielet gry.

Grafika Shadow of the Colossus, podobnie jak ICO. Jest baśniowa, ale na swój sposób w przedziwny sposób realistyczna.

Ueda-San: Na rynku jest wiele gier o znakomitej, realistycznej grafice. Mogliśmy nadać oprawie Shadow of the Colossus bardziej realistyczny szlif, ale chcemy jednak, by nasze gry odróżniały się od innych na pierwszy rzut oka. Nasz zespół woli poświęcić idealną i wymuskaną grafikę, by osiągnąć inny, niespotykany i jedyny w swoim rodzaju efekt. Zresztą gry o najlepszej grafice często mają nie do końca doszlifowane inne elementy, a my staraliśmy się każdemu aspektowi SotC poświęcić tyle samo uwagi.

Powszechnie twierdzi się, że gry na konsole next-gen będą droższe w produkcji, a niszowym tytułom będzie jeszcze trudniej przebić się i znaleźć wydawcę.

Kaido-san: Rzeczywiście, dawniej kreatywność pchała cały projekt do przodu, a teraz najważniejsza jest technologia. Nasz zespół cały czas woli, by to nietuzinkowe pomysły stanowiły motor napędowy nowych produktów. I jesteśmy w na tyle komfortowej sytuacji, że możemy sobie na coś takiego pozwolić. Naszym zdaniem design gry powinien wskazywać technologie, które zostaną dostosowane, a nie odwrotnie. Kupowanie gotowych silników i budowanie na nich całych gier nie jest rozwiązaniem, które bierzemy pod uwagę.

Jak powinny rozwinąć się gry nowej generacji?

Ueda-san: W przyszłości wielu developerów skoncentruje się na wywoływaniu emocji u gracza i to jest kierunek, w którym powinna rozwijać się interaktywna rozrywka. Ważna jest też więź łącząca gracza z głównym bohaterem – z pewnością to również ulegnie zmianie i stanie się bardziej dostrzegalne. Natomiast nie chciałbym, by ludzie uciekali w fantastyczne światy gier od prawdziwych problemów. Nie powinniśmy dopuścić do tego, by grafika komputerowa osiągnęła stuprocentowy fotorealizm.

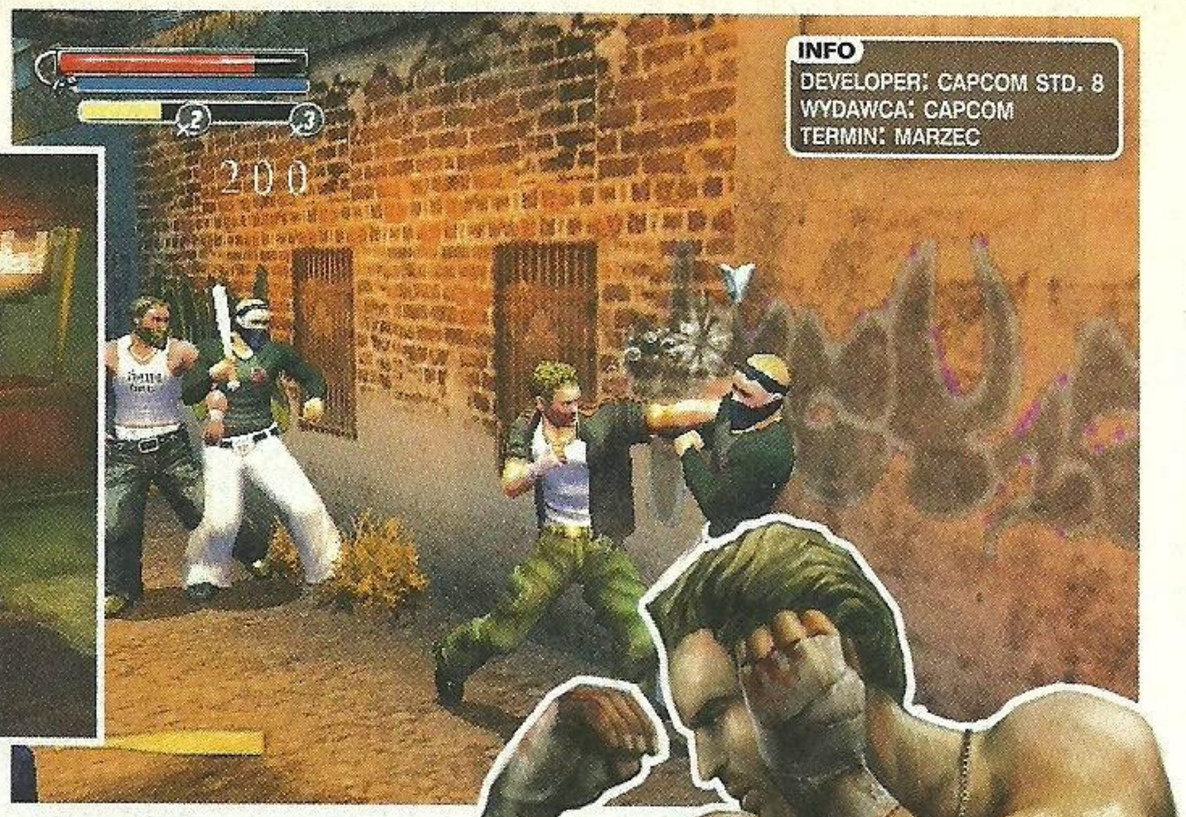
Skąd się bierze tyle smutku, melancholii i uczucia samotności w waszych grach?

Kaido-san: Ciężko wyczuć. Jesteśmy poważnymi ludźmi, ale żaden z nas nie cierpi na depresję, nie miał załamania nerwowego czy czegoś w tym stylu. Chyba atmosfera gry buduje taki, a nie inny klimat. Jeśli zaś chodzi o uczucie samotności, to występuje ono przecież praktycznie w każdej grze z pojedynczym bohaterem. My tylko tworzymy takie, a nie inne światy.

Nad czym teraz pracują panowie Fumito Ueda i Kenji Kaido, co ich czeka w najbliższej przyszłości?

Kaido-san: Oczywistym jest, że jako wewnętrzne studio Sony poznajemy możliwości devkitu do PlayStation 3. ■ ■

Bójka w ulubionym barze chłopaków. „Jak za starych czasów, Cody" – mówi Kyle. Coś w tym jest...



INFO
DEVELOPER: CAPCOM STD. 8
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: MARZEC

Final Fight Streetwise

PS2 | XBOX BEAT DOWN CZY URBAN REIGN? JUŻ GRALIŚMY

Capcom po raz kolejny zaczyna przypominać o swoich hitach z dawnych lat. Firma ta ma przebogaty katalog pozycji, o czym czytelnikom tego magazynu nie trzeba przecież przypominać. A Final Fight to jedna z najbardziej kultowych.

Głównym bohaterem gry jest Kyle, brat słynnego Cody'ego. Sam Cody stoczył się na dno i odsiedział dwa lata w więzieniu za jakieś ciemne sprawki; mniejsza o to. Szacuneczek dla niego za to, że nawet po wyjściu na wolność nie rozstaje się z więzienną, pomarańczową koszulą. Bracia żyją spokojnie w swojej obskurnej dzielnicy, a ich głównym źródłem dochodów są nielegalne walki, w których występuje Kyle. Niespodziewanie jednak Cody rozpływa się w powietrzu w tajemniczych okolicznościach, a jego dobry brat, jak przystało na dobrego brata, wyrusza na poszukiwania.

Nowy Final Fight jest znacznie rozbudowany w stosunku do pierwowzoru. Oczywiście dalej osią zabawy jest bicie, kopanie i męczenie na dziesiątki sposobów nieprzyjaznych istnień, ale do tego dochodzi częściowo otwarty świat, rozmowy z napotkanymi postaciami i poboczne misje, które można, ale nie trzeba zaliczać. Większość z nich polega na ogół na kolejnym biciu, lub znalezieniu zguby i dostarczeniu jej do adresata.

Trzy w miarę proste combosy i sporo narzędzi do bicia – oto propozycja Capcom.

KIEDYŚ BOHATEROWIE, DZIŚ NA ULICY

No dobra, może nie do końca bohaterowie... Wprawdzie oryginalna ekipa z Final Fighta w sile Cody'ego, Guya i Haggara odbiła córkę zapaśnika z rąk oprychów, ale ich losy potoczyły się różnie. Cody trafił do puszki. Guy z kolei wziął się za gangsterkę. Mike Haggar zaś, po odbyciu kadencji w ratuszu, trenuje młodych zapaśników. Starych i nowych znajomych spotkacie właśnie w Final Fight Streetwise.

Uśmiałem się gdy jakiś koleś poprosił mnie o kij baseballowy dla synka. Wystarczyło stuknąć paru bandziorów w ciemnej alejce, zabrać im kij i dostarczyć facetowi, a konto Kyle'a zostanie zasilone kilkoma dolarami. Nie mam jednak zielonego pojęcia do czego służyć będzie w Final Fight Streetwise kasa, bo miałem do czynienia jedynie z czterema scenami z właściwej z gry.

Jedna z nich rzuciła Kyle'a na wspomnianą arenę, do walki z nieźle prezentującym się bydlakiem. Walki honorowej – jeden na jednego. Tutaj nauczyłem się podstawowych ciosów i combosów w sile trzech. Do tego jest blok, a także możliwość odpalenia trybu wściekłości, w którym bohater bije szybciej i mocniej. Cięcie i kolejna scena – kilkunastu gości okrąża Kyle'a na śmietnisku; w walce towarzyszy mu ciemnoskóry koleżka strzelający do wrogów z pistoletu. Kyle też może mieć spluwę, kij, nóż, dechę, może podnieść i cisnąć śmietnikiem i tym podobne. W następnym etapie można było sprawdzić bieganie po dość ciasnej dzielnicy chłopaków i wspomniane rozmowy. Można też systematycznie wymordować całą populację, a nikt specjalnie się nie przyczepi. Nie warto jednak naparzać kumpli z getta, bo traci się punkty respektu, a Kyle cieszy się niemałym szacunkiem osiedlowych ziomali. Ostatnia walka miała miejsce w magazynie, w którym jakiś typ próbował rozjechać mnie wózkiem widłowym. Nie udało mu się.

Walki są szybkie i efektowne, a sama gra, mimo całego rozbudowania, sprawia wrażenie staroszkolnej – głównie z powodu prostoty. Można wprawdzie rzucać pacjetnami, okładać leżącego, klatek animacji i ostra, czysta grafika to jest dokładnie to, czego potrzeba w takiej grze.

Rozgniatanie karaluchów obcasem to jedna z wielu atrakcji.

ale to jednak bardziej chodzona bijatyka niż coś innego, na co stara się pozować. Nawet dość ładna, trzeba przyznać – sześćdziesiąt

MIASTO JEST BRUDNE I ZAPUSZCZONE, BOHATEROWIE I ICH PRZECIWNICY KLNĄ JAK SZEWCY, ALE TŁUCZE SIĘ CAŁKIEM PRZYJEMNIE.

W ukończonej już pozycji, oprócz głównego trybu scenariusza znajdzie się również Arcade dla jednej lub dwóch osób w kooperacji – na bok fabuła i zadania, zostanie samo bicie na kolejnych levelach wyjętych żywcem z gry. Tutaj będzie można zagrać jako bracia Kyle i Cody, ale także wcielić się w Guya, Haggara i jeszcze kilka postaci. Wiadomo także, że w prezencie od Capcom ujrzymy staroszkolnego Final Fighta.

Final Fight Streetwie wymaga jeszcze kilku szlifów, ale zapowiada się nieźle – ma syfiasty klimat getta, setki nieprzyjaciół do załatwienia i raczej luzuje, niż stresuje. Zobaczymy, jak Capcom połączy wszystkie elementy tej układanki.

Gulash ■ ■

newsflash

SIWOBRODZI BĘDĄ RADZIĆ

Electronic Arts pracuje w pocie czoła nad nowym erpegiem na licencji Władcy Pierścieni – to wiadomo już od jakiegoś czasu. Dopiero niedawno na światło dzienne wyjrzał jego tytuł: The White Council, czyli „Biała Rada". Platformy i termin wydania nie są niestety jeszcze znane, ale spodziewamy się IV kwartału 2006 roku i konsol obecnej generacji. Firma zapowiedziała za to, że druga część strategii Lord Of The Rings: Battle for Middle Earth ukaże się nie tylko na PC, ale także na Xboksie 360.

ROGUE TROOPER ŻYJE

Wydawcą najnowszej gry ekipy Rebellion (ostatnio Sniper Elite) pod tytułem Rogue Trooper będzie Eidos. Rzecz opowiada o genetycznie zmodyfikowanym żołnierzu i powstaje na podstawie serii kultowych komiksów z wydawnictwa 2000 A.D., zaś ukaże się w wiosną na PS2 i Xboxa.

LEONARDO, DONATELLO...

Żółwie Mutanty Ninja powracają! Niebawem do kin zawita w pełni renderowany film, a Ubisoft zakupiło licencję, na mocy której firma wyprodukuje kilka gier z zielonymi pokrakami w roli głównej. Ubi w tym roku chce mocniej inwestować w licencje.

WIĘCEJ MAŁP

Sega zapowiedziała Monkey Ball Adventures na PS2 i PSP. Do pracy zapędzono ekipę Traveller's Tales.

KILLZONE: LIBERATION

To oficjalny tytuł bezpośredniego sequela Killzone, który ukaże się na PlayStation Portable. Jednak, jak twierdzą Guerrillasi, widok fpp dla konsol przenośnych nie jest najlepszy i w związku z tym kamera prezentować będzie izometryczny rzut, pokazując postacie z ukosa. Tym razem dzielny Jan Templar i jego ekipa spróbują oswobodzić jeńców ISA przetrzymywanych przez Hellghastów.

N(E)O COMMENTS

CZARNE WŁÓŻ, RÓŻOWE ZDEJMIJ

MARCELLUS

Biję się w pierś – niedoceniałem Nintendo DS zauroczony fachowym designem, mocą obliczeniową i tym wielkim ekranikiem PlayStation Portable. Ba, kiedyś nawet zdarzyło mi się wyśmiewać z kieszonsolki Nintendo – że przestarzała już na starcie, że to jakiś porąbany pomysł z tymi dwoma ekranikami, że liczy się przecież moc i wygląd gadżetu high-tech. A tu, póki co, to niepozorne Nintendo DS rządzi i dzieli na polu przenośnego grania, a PSP... Cóż, radzi sobie nieźle, ale póki co zdecydowanie fajniejsze (i bardziej „kieszonkowe"!) gry są na dziecko wielkiego N, a w Japonii, to w ogóle jest szał – konsolki nie można zdobyć, gry na DSa zajmują 8 z 10 miejsc na liście przebojów, w tym pierwszych pięć pozycji. Gra na PS2 jest szósta, a ostatnia – gra na... GameBoya Advance! Kieszonsolki owładnęły Japonią. A ja... Nie pierwszy (i zapewne nie ostatni) raz dałem się złapać na technologiczno-wizualny bajer. Widzę jednak symptomy poprawy – do Xboxa 360, po początkowym entuzjazmie, podchodzę jak pies do jeża. Owszem, gry zaczynają wyglądać naprawdę niesamowicie – Fight Night Round 3 zrywa kapelusz z głowy razem ze skalpem. Ale to jeszcze nie zmniejsza mojej nieufności – Xbox 360 sprzedaje się słabo (w USA sprzedano w grudniu mniej X360 niż GameCube'ów!), choć głównie dlatego, że w prawie dwa miesiące po premierze nadal niełatwo jest go zdobyć. Czarno widzę przyszłość Xboxa 360 przede wszystkim dlatego, że jest to konsola, która nie wnosi nic specjalnego na polu nowinek technologicznych. Owszem, wnętrzności są mocne, ale mnie martwi przestarzały napęd DVD w obliczu nadchodzącej wojny o prymat pomiędzy promowanym przez, między innymi, Microsoft HD-DVD a sonowskim Blu-ray. Sony wspiera „swoją" technologię ostro i PS3 będzie jednym z pierwszych urządzeń na rynku z napędem Blu-ray. A Microsoft tak bardzo chciał wyprzedzić PS3, że pospieszył się i wypuścił X360 na rynek zanim technologia HD-DVD trafiła do masowej produkcji. I chyba popełnił falstart, bo już na koniec roku zapowiedział zewnętrzny napęd HD-DVD do X360. A mi jakoś tak dziwnie przypomina się Jaguar i próby reanimacji tej konsoli przez Atari, gdy na rynku zjawiło się PlayStation oraz Sega Saturn. Bardzo chciałbym się mylić...

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
RATY

PS2
PSP
XBOX
XBOX 360
GAMECUBE
GBA
NINTENDO DS

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI ZADZWOŃ I ZAPYTAJ

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL /FAX (022)498 99 93
TEL. (022) 825 54 40
KOM. 0 503 624 692

mad games
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
www.madgames.pl

Kolejny zdrowo pokręcony rok z Madgames

Gry PSP już od 59,-

Gry PS2/Xbox/Gamecube już od 19,-

Gry Nintendo DS już od 59,-

Rozwiązanie konkursu na www
PEŁNA OFERTA WWW LUB TEL.

PS2 SLIM 599,-

PSP V.PACK + 1GB KARTA 949,- 239,-

XBOX 649,-

GAMECUBE od 250,-

GBA 359,-

NINTENDO DS 499,-

XBOX 360
ZADZWOŃ PO INFO

KOMÓRCZAKI
ZNANE TYTUŁY W TELEFONIE

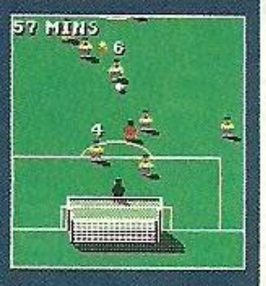
BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE MOBILE

Klasyk z Nintendo 64 przeniesiony w bardzo udany sposób na ekran telefonów! Co prawda przygoda misia i ptaka została deczko przycięta w stosunku do pierwowzoru, ale i tak pięć światów i piętnaście misji do wykonania wystarczy na długie godziny zabawy. Topowy produkt – grafikę i dźwięki pobrano wprost z oryginału. UWAGA – nie mylić z GRUNTY'S REVENGE MISSIONS, które jest jedynie zbiorem prostych mini-gierek.

BALDUR'S GATE

Przyzwoity erpeg, ktory bez problemu skradnie Wam kilka ładnych godzin. Zamiast drużyny, gracz dysponuje jednym herosem przemierzającym świat Dungeons & Dragons. Siedem poziomów i piętnaście questów to spore wyzwanie, a do tego są sklepy z bronią, przedmiotami i czarami, kilkanaście rodzajów potworów, możliwość rozwoju postaci oraz scenariusz, niestety podawany jednie w formie tekstowej. Tak czy inaczej – niezła gra.

SENSIBLE SOCCER



Kultowa piłka z Amigi i wczesnych pecetów doczekała się swojej komórkowej reedycji... i niestety rozczarowuje. Największą bolączką nie jest brak oryginalnych składów, ale nie dające się przełożyć na słuchawkę sterowanie, skutecznie utrudniające rozgrywanie meczów i strzelanie bramek. Podkręcanie piłki i podawanie górą jest na telefonie bardzo, bardzo trudne, także z powodu nienajlepszej reakcji aparatu na przyciski. Fani starej szkoły mogą sprawdzić, ale niech przygotują się na katusze.

PETER JACKSON'S KING KONG

Tym razem na warsztat poszedł King Kong, święcący na stacjonarnych konsolach triumfy. Podobnie jak w wersji na duże konsole, grę podzielono na dwie części – w pierwszej kierujemy Jackiem przebijającym się subtelnie przez dżunglę, strzelającym i rozwiązującym proste zagadki; w drugiej zaś wielkim, zmutowanym gorylem niszczącym wszystko, co spotka na swej drodze. Grafika i animacja są świetne – jedyną wadą gry jest to, że po trzydziestu minutach małpa spada z budynku i następuje koniec zabawy. Szkoda.

Gra raczej nie korzysta z pełni mocy konsoli i nie jest przepiękna, ale na szczęście wszystko śmiga bardzo płynnie.

INFO
DEVELOPER: SEGA
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: NIEZNANY

Way of the Dragon

PLAYSTATION 2 TO NIE JEST (NIESTETY) SHENMUE

Mało tego, Ryu Ga Gotoku – bo taka jest nazwa japońskiej wersji gry, z którą miałem przyjemność spędzić trochę czasu – wcale nie należy do gatunku FREE, jak dzieło mistrza Suzukiego. Jeśli podobnie jak ja pękaliście z zachwytu, że w końcu pojawi się gra podobna do Shenmue, a na dodatek zajmuje się nią SEGA, to niestety muszę Was rozczarować. Zapowiadany otwarty świat, możliwość robienia niemalże wszystkiego – chodzenia po sklepach, jedzenia w restauracjach i rozmawiania z przechodniami – zwyczajnie się w grze nie znalazły. Jeśli graliście w Shenmue, na pewno pamiętacie niesamowite przywiązanie do takich detali jak choćby fakt, że sklepy były czynne o określonych godzinach. To tylko przykład, ale było ich tak wiele, iż ciężko było oprzeć się wrażeniu, że bohater porusza się po prawdziwym, żyjącym mieście.

W Ryu Ga Gotoku do większości sklepów nie można wejść, prawie z nikim nie da się porozmawiać. Bohater, niejaki Kazuma, biegnie zatem przez zatłoczoną ulicę fikcyjnej dzielnicy Tokio i mija dziesiątki postaci, których nie może zagadać jeśli nie mają zielonego trójkącika nad głową. A taki przysługuje tylko postaciom mającym jakiś wpływ na rozgrywkę. Nie mówię, że tak jest przez całą grę, bo tego zwyczajnie nie sprawdzałem, nie chcąc popsuć sobie radości z poznawania fabuły, gdy RGG w końcu dotrze do Europy. Gdybym jednak chciał, mógłbym ukończyć tę pozycję bez większych problemów. Wyobrażacie sobie przejście Shenmue po japońsku? W otwartym świecie tamtej gry jest to w zasadzie niemożliwe. W Way of the Dragon bariera językowa jest łatwa do obejścia – wystarczy podejść do człowieczka z trójkątem nad głową, porozmawiać z nim i za chwilę powinien pojawić się na mapie w prawym dolnym rogu różowy kwadrat oznaczający cel dalszej podróży. Jest to zwykłe przepychanie fabuły do przodu i nawet bez zrozumienia choćby jednego słowa pewnie dałbym radę tę grę ukończyć. Sporo rzeczy można robić na czuja – postać rozwija się tak jak w grach rpg, kolejne poziomy doświadczenia zdobywa się po prostu nabijając punkty. Teraz przypomnijcie sobie jak to wyglądało w Shenmue, gdzie spotykało się jakąś postać, która pokazywała nowy cios, a Ryo musiał go powtórzyć. Widać różnicę?

Oczywiście wcale nie musi się Wam podobać to porównywanie Ryu Ga Gotoku do Shenmue, ale umówmy się, że nie chodzi mi o to, by pokazać jak dużo tej grze brakuje do dzieła Suzukiego, a raczej o to, byście zrozumieli, że RGG jest zupełnie innym tytułem. To zwyczajne chodzone mordobicie, a przynajmniej tak to wygląda po kilku godzinach zabawy. Jak więc wypada w tej roli? Dość dobrze. Kazuma zna od początku kilka mocnych combosów, może wykonać rzut lub skorzystać z ciosu specjalnego, gdy naładuje się odpowiedni pasek. Jest to brutalny finisher w postaci uderzenia głową przeciwnika w ścianę albo stół – później powinno być znacznie ostrzej. Podoba mi się możliwość podniesienia rozmaitych przedmiotów i użycia ich w walce, ale nie do końca jestem przekonany, czy wymiatanie wielką kamienną kolumną pasuje do klimatu gry. Wolałbym żeby była to realistyczna opowieść bez niepotrzebnych fajerwerków i super mocy, których nie wyobrażam sobie w mrocznej historii o mafii. Aha, jeszcze kwestia QTE – na razie widziałem je tylko w momencie, gdy bohater został złapany i musiał się jakoś wyrwać. Mam nadzieję, że takich akcji w późniejszych etapach będzie znacznie więcej.

JAPOŃCZYCY JUŻ KRĘCĄ FILM NA PODSTAWIE SCENARIUSZA GRY! REŻYSEREM BĘDZIE ZNANY Z ULTRABRUTALNYCH OBRAZÓW TAKASHI MIIKE.

No i pozwiedzamy sobie wreszcie Tokio...

Japoński dubbing jest świetny i aż się prosi o oryginalną wersję językową z angielskimi napisami.

Na pierwszy rzut oka Ryu Ga Gotoku wygląda na dość standardowe chodzone mordobicie, ale wybić się może niezwykłą fabułą. Autorzy zapowiadają trudny, złożony dramat ukazujący mroczne, bolesne aspekty życia. Nie obejdzie się pewnie bez zdrady, miłości i nienawiści. Pozostaje zatem czekać na oficjalną datę premiery europejskiej. **Mielu** ■ ■

newsflash

SEQUEL NAJEMNIKÓW

Pierwszą dobrą wiadomością jest to, że Lucas Arts potwierdziło w końcu premierę gry Mercenaries 2 i nastąpi ona prawdopodobnie pod koniec 2006 roku. Druga dobra wiadomość jest taka: przy najemnikach znowu pracuje zespół Pandemic Studios, a więc twórcy oryginału. Zaś zła wiadomość brzmi: właściciele obecnej generacji konsol już sobie w nowe Mercenaries nie zagrają, bowiem gra zmierza wyłącznie na PlayStation 3 i Xboxa 360. A szkoda.

GUTAR HERO W EUROPIE!

Święcąca olbrzymie triumfy za oceanem najnowsza gra muzyczna ekipy Harmonix (Frequency, Amplitude) trafi do Europy. I to już niebawem, bo wiosną. Jak wskazuje tytuł, zabawa tym razem polega na wymiataniu na wiośle do blisko trzydziestu licencjonowanych kawałków rockowej i metalowej klasyki. Niebawem sprawdzimy grę w akcji.

KONSOLOWA HOSSA

W 2005 roku japoński rynek konsol zanotował wzrost obrotów aż o 46,9 procent w porównaniu do 2004! Hossa spowodowana jest zapewne ogromną sprzedażą handheldów. Pozostając przy liczbach – japońscy bracia w 2005 roku rzucili się na cztery miliony egzemplarzy Nintendo DS, 2,22 miliona PSP, 2,13 miliona PS2 oraz 81 700 Xboxów 360.

STREET FIGHTER II NA KARTKI

Lubicie Xbox Live Arcade? A kupować stare gry za Microsoft Points też lubicie? W pierwszym kwartale 2006 roku na Xbox Live Arcade pojawi się klasyczna nawalanka Capcomu – Street Fighter II Hyper Fighting. Cena chwilowo nieznana.

NOWE SZATY TETRISA

Połowa marca 2006 to także doskonała okazja dla Nintendo do wydania odświeżonej wersji Tetrisa na Nintendo DS. Nowa edycja gry korzystać będzie z bezprzewodowego łącza Wi-Fi, dzięki czemu jednym cartem pobawi się nawet dziesięć osób jednocześnie!

KOLEJNY MEDAL OF HONOR

Electronic Arts zapowiedziało Medal of Honor: Airborne na PS2, Xboxa, PS3 i Xboxa 360. Gra ukaże się jesienią.

NEXT-GEN NEWS

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

Bill Gates nie przejmuje się niezadowalającymi wynikami sprzedaży (spowodowanymi oczywiście brakami) X360 i powtarza, że MS wygra nextgenową wojnę, dzięki usłudze Live. Możliwe, że coś w tym stwierdzeniu jest, bo ostatnio Sony rozsyła ankietę dotyczącą internetu w PlayStation 3, w której pyta o częstotliwość, z jaką dana osoba bawi się w sieci, rodzaj preferowanych gier i czy dobrym pomysłem jest stworzenie ogólnoświatowego rankingu graczy. Ponadto firma bada czy jest zapotrzebowanie na możliwość zasysania wersji demonstracyjnych nowych tytułów i muzyki. Brzmi to trochę jak kopia Live? Jest to prawdopodobne, ale być może Sony planuje po prostu wprowadzenie pewnych standardów dotyczących grania online (jako warunku ukazania się danej pozycji na PlayStation 3).

Być może więcej na ten temat dowiemy się pierwszego i drugiego marca, kiedy to odbędzie się impreza Developers Conference poświęcona w całości nowej konsoli Sony. Głos zabierze ponad dwudziestu ekspertów (w tym ludzie z Havoca i Aegia) i będą mówić o wszystkim, co związane jest z PS3.

↘ RE_VOLUTION

Minouru Naki producent kieszonkowej wersji Resident Evil (zmierza na DS) jest zachwycony możliwościami, jakie daje twórcom gier pointer i nie wyklucza, że kontroler ten może okazać się ważnym elementem ewolucji serii. Póki co trwają prace nad inną grą i jeśli efekty będą zadowalające, możemy się spodziewać nowego Residenta przygotowanego wyłącznie z myślą o konsoli Nintendo. Niestety oznacza to, że piąta część raczej na pewno nie ukaże się na Revolution.

Do listy osób zachwyconych pointerem dołączył również producent Dragon Questa, Yuji Horii, a jako że na Revo powstaje jakiś jego tajemniczy projekt, to po cichu liczymy na specjalną część tej pięknej erpegowej serii.

↘ DWA W JEDNYM

Podobał Wam się Far Cry Instincts? W studiach Ubisoftu powstają dwie nowe części – jedna na starego Xboxa (FCI Next Chapter), a druga na X360 (FCI Predator). Ta ostatnia będzie stanowić kompilację Instincts oraz Next Chapter. Spodziewajcie się ulepszonej sztucznej inteligencji, większej ilości przeciwników na ekranie i szybkich, napchanych akcją scen. Czekamy na premierę do wiosny.

↘ DEVIL MAY CRY 4

Hiroyuki Kobayashi, producent DMC4 zdradził kilka informacji na temat nowych przygód najpopularniejszego i najbardziej kozackiego konsolowego łowcy demonów. Dante powraca na PS3 i jeśli kojarzycie jak wyglądał na trailerze pokazywanym na TGS, możecie wykasować ten obraz ze swojej pamięci. Bohater będzie znacznie starszy i nie chcąc być gorszym od Snake'a (który w nowym MGS dorobi się wąsów) zapuści brodę.

A skoro mowa o wyglądzie, DMC4 na pewno nie sprawi zawodu osobom oczekującym pięknej grafiki. Filmik z TGS wyglądał bardzo ładnie, a pełna wersja gry zaprezentuje się podobno jeszcze lepiej. Nie możemy się doczekać, by zobaczyć to na własne oczy. Wbrew wcześniejszym zapowiedziom gra nie będzie łatwiejsza od poprzednich części. Wiele osób skarżyło się, że nie radzą sobie z ukończeniem DMC, ale Kobayashi przyznał, że obniżenie poziomu trudności z całą pewnością nie przypadłoby do gustu wiernym fanom serii. Postanowiono zatem, że czwarta część będzie się powoli rozkręcać, tak by nowi gracze mogli zapoznać się z zasadami i sterowaniem. – później wszystko wróci do normy. Odpowiedzialny za serię Hideaki Itsuno wyraźnie dał do zrozumienia, że w tym momencie nie można już uczynić gry łatwiejszą – seria zawsze była trudna i tak musi pozostać. Za to bardzo intrygująco brzmi stwierdzenie, że DMC 4 zawierać będzie więcej przeciwników, broni, poziomów i bossów niż wszystkie poprzednie części razem wzięte, co w praktyce oznaczałoby gigantyczną i naprawdę długą grę.

Niestety Kobayashi wstrzymał się z ogłoszeniem, kiedy mniej więcej prace nad tym tytułem zostaną ukończone, a w obliczu ostatnich prognoz dotyczących premiery PS3 może się okazać, że nowe przygody Dantego sprawdzimy w akcji dopiero za rok. No chyba, że producent dotrzyma obietnicy i gdy po raz kolejny DMC zostanie zaprezentowany publiczności, to już w postaci grywalnego dema – może to oznaczać, że już w maju na E3 zobaczymy czy Diabeł będzie miał powód, by znów zapłakać.

www.gameshop.pl

kilkaset produktów • wysyłka 24h • (032) 270 65 19
najniższe ceny w Polsce • gwarancja • 0 500 657 749

promocje

979,- SONY PSP VALUE PACK PL - konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek, instrukcja PL

639,- SONY PS Two - Dual Shock 2 - Karta SONY 8MB

699,- SONY PS Two - 2 Dual Shock'i - Karta SONY 8MB

619,- MICROSOFT XBOX + Joypad

739,- MICROSOFT XBOX COMBO +2 joypady,pilot,kabel,brelok i 2 gry

1699,- MICROSOFT XBOX 360 Premium Pack

od 99,- MP3 Player - radio, dyktafon, pamięć FLASH

119,- 59,- 39,- 49,- 49,- 49,- 39,- 49,-

29,- Folia ochronna

139,- Bateria SONY 1800mAh

159,- 319,- 549,- SONY PSP Memory Stick PRO DUO

69,- LOGITECH PlayGear Pocket

PS2

59,- Dual Shock SONY Silver

69,- Karta SONY 8MB

69,- Dual Shock 2 SONY

39,- Pilot DVD SONY

139,- Network Adapter SONY

29,- Dual Shock DragonPlus

79,- Joypad bezprzewodowy Duo Shock II

129,- SmartJoy Frag PS2 - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)

19,- Mini Pilot DVD PS Two

59,- Bezprzewodowe maty do tańca

79,- Pistolet laserowy

99,- Pistolet Namco GunCon II

59,- Torby PS2 / PS Two

139,- Kierownica do GT4 - Force Feedback

149,- Karta pamięci DATEL do PS2 64MB

19,- Podstawka SONY PS Two

GBA

359,- GameBoy Advance SP + ochronna szybka

299,- GBA SP Linker USB - nagrywarka gier - karta 256 MB

XBOX

59,- Torba DeLuxe

89,- SmartJoy Frag XBOX - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)

59,- Joypad MICROSOFT Black lub Crystal

35,- Joypad Terminator X

79,- Joypad bezprzewodowy

49,- Pilot DVD

89,- Kierownica DragonBox

99,- Pistolet do TV 100Hz

29,- Kabel RGB AV - optyczny z S-VHS

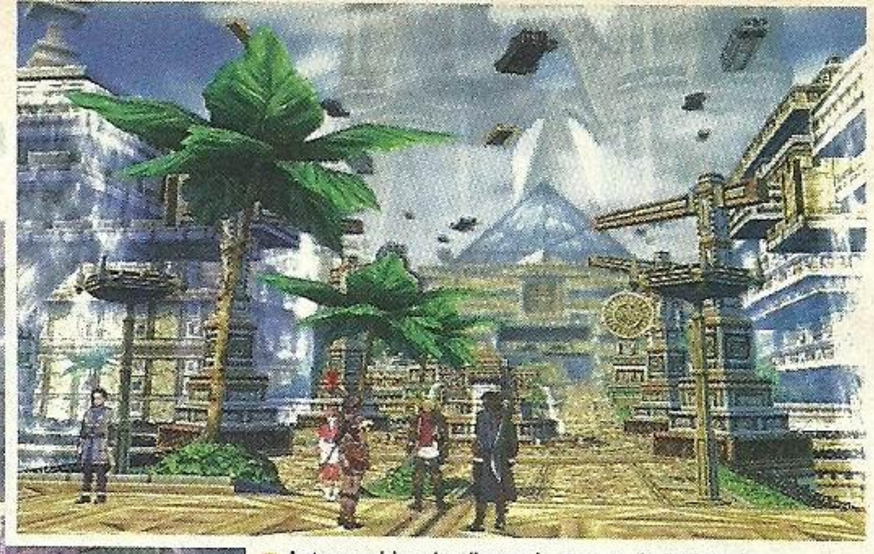
59,- Zestaw 3w1 - pilot, pad, kabel

RALLISPORT 2 29,-

HALO 29,-

SQUARE ENIX W EUROPIE!

Pod koniec stycznia John Yamamoto, szef Square-Enix dał nam wyraźnie do zrozumienia, że firma planuje na dobre wgryźć się w europejski rynek gier. „Sukces w tej części świata jest dla nas niezbędny." – oznajmił. W kwietniu wydany zostanie u nas najnowszy megahit „kwadratowych" – Dragon Quest VIII i będzie to pierwszy krok, jak twierdzi Yamamoto, w kierunku uruchomienia w Europie biur wydawniczych Square-Enix. „Europejski rynek rozrywki elektronicznej rozwija się szybciej, niż jakikolwiek inny i ma obecnie udział w jednej trzeciej światowego obrotu grami," – tłumaczy John – „szacujemy, że w przyszłości to właśnie Europa będzie największym rynkiem zbytu dla gier video." Nowo otwarte biura zajmą się nie tylko wydawaniem w Europie nowych tytułów, ale wezmą na siebie również dystrybucję i marketing. „Całe nasze wsparcie i potencjał skupiamy obecnie na europejskim wydaniu Dragon Quest VIII," – kontynuuje swą wypowiedź szef Square Enix – „dzięki temu tytułowi mamy nadzieję wzmocnić i ustabilizować nasz wizerunek w tej części globu". Do tej pory firma miała w Europie niewielką, 80-osobową centralę w Londynie. Już niebawem te szeregi zostaną potężnie wzmocnione nowymi ludźmi, a Square-Enix Europe ruszy pełną parą!



Autorzy obiecują olbrzymi, otwarty świat i design odmienny od dragonballowatego Dragon Quest VIII.

Rogue Galaxy

PLAYSTATION 2 LEVEL 5 ŻEGNA KONSOLĘ SONY W WIELKIM STYLU!

Są przynajmniej dwa powody, dla których skośnoocy bracia i siostry kłaniają się przed Level 5 do samej ziemi. Powód pierwszy: Dragon Quest VIII. Gigantyczny nakład tej gry i lokalizacja na USA, jak i zbliżające się wydanie w PALu doskonale świadczą o jej słusznym powodzeniu. Drugim powodem natomiast okazuje się być Rogue Galaxy – tytuł, którego premiera przyćmiła w Japonii nawet długo oczekiwany projekt firmy Sega, Ryu Ga Gotoku. Wśród pozytywnych opinii, jakie zbiera obecnie nowy RPG od Level 5, bardzo często powtarza się wyraz – „bezkresny". Dlaczego? Otóż w Rogue Galaxy udało się zbudować ogromny, niemalże pozbawiony granic świat (tak, jak w ósmym Dragon Queście) i jednocześnie zlikwidować dogrywanie danych z płyty. Nawet w momencie, kiedy bohaterowie gry opuszczą budynek lub zaczną pokonywać ogromne dystanse – Level 5 obiecuje, że napis „loading" nie pojawi się ani razu. I nie mówimy tu o małej, pozbijanej z kilku desek i drzewek wiosce, ale gigantycznym świecie, który bardziej pasowałby do erpega online, niż standardowej japońskiej gry przygodowej. Niestety, z tej racji, że Rogue Galaxy będzie tytułem znacznie bardziej ambitnym i zaawansowanym niż DQVIII, wiemy już, że gra wyświetlać będzie nieco mniejszą liczbę klatek animacji – zwłaszcza, podczas streamowania nowej porcji danych do pamięci konsoli. Ale ambicją Level 5 było nie tylko przygotowanie ogromnego świata Rogue Galaxy, ale sprawienie, by gracze naprawdę chcieli go eksplorować. Jednym z takich elementów ma być totalny brak jakichkolwiek ograniczeń – postacie bez problemu przemierzać będą zarówno lądy, jak i wody. Tym razem pod kontrolę gracza oddanych zostanie aż troje bohaterów. Sterować będziemy tylko jednym, to oczywiste, ale w dowolnym momencie przełączyć się można na któregoś z pozostałych zuchów. Mało tego. Obok podstawowej trójki zawodników, Level 5 przygotował jeszcze jeden zestaw bohaterów, a w momencie, kiedy ich odnajdziemy, nasza kadra poszerzy się do sześciu grywalnych postaci.

Kolejna nowość pojawi się podczas walk, a dokładniej – w momencie inicjacji bitew. Wojny z potworami nie będą toczyć się na oddzielnych ekranach i planszach, ale dokładnie w tym samym świecie, który zwiedza dzielna drużyna. Przed atakiem demona pojawi się po prostu komunikat alarmujący o niebezpieczeństwie. Wprawdzie identyczny patent pojawi się również w Final Fantasy XII, ale kiedy pomyśli się o tym, że w Rogue Galaxy zlikwidowano jakiekolwiek dogrywanie, to całokształt robi spore wrażenie. Z walk usunięto większość okienek i menusów sterujących zachowaniami bohaterów. Tym razem to my odpowiedzialni będziemy za ataki, specjały i przemieszczanie się po polu walki. Innymi słowy – jeśli zechcemy uciec, to wystarczy wychylić pada w kierunku innym, niż kolidujący z bossem. Level 5 ma więc w zanadrzu kolejny wielki tytuł w swojej ofercie, którego wydanie już zostało zapowiedziane w Europie. ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

Dopasiona wersja SFA3 jest już prawie gotowa. Capcom nie poprzestał na zwykłej konwersji i hojnie zasilił PSP nowymi opcjami. Powitamy tu między innymi tryb Variable Battle Mode, umożliwiający walki w dwuosobowych zespołach. W wersji na PlayStation Portable zobaczymy również gościnne postacie – Yun, Maki i Eagle z gry Capcom vs. SNK 2 oraz Ingrid z Capcom Fighting Evolution.

ASTONISHIA STORY

Astonishia Story to tytuł, który daje nadzieję na rozkwit gier RPG na PSP – z tej racji chociażby, że tematem japońskich przygodówek zainteresował się sam Ubisoft. Tym razem, dla odmiany, wcielimy się w rolę prawego i walecznego rycerza, którego czeka niemałe wyzwanie. Otóż wróg zakosił z jego ziemi święte insygnia, które symbolizowały dobrobyt i urodzaj. Zadaniem rycerzyka będzie odzyskanie reliktów, zanim krainę dotknie nieszczęście.

SPLINTER CELL ESSENTIALS

To wprawdzie nie konwersja, ale Essentials w pewnym stopniu odwoła się do wszystkich wydarzeń, w których uczestniczył Sam Fischer. Przenośny Splinter Cell to swoisty wehikuł czasu. Dzięki niemu będziemy mieli okazję poznać Sama w momencie, kiedy służył jeszcze w Navy Seals i na długo przed tym, jak stał się podwójnym agentem. W grze pojawią się znajome bronie i gadżety.

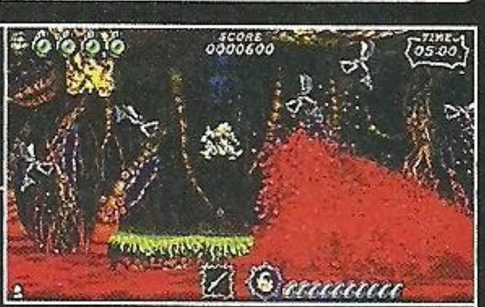
DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Hiphopowa nawalanka od EA dosięgnie również przenośną konsolkę Sony. Na ringu ponownie pojawią się gwiazdy tego biznesu, w tym Busta Rhymes, Lil' Kim, Method Man, Snoop Dogg, Xzibit, a nawet Carmen Electra. Podziemne walki toczyć się będą głównie o szacunek – kolejne wygrane pozwolą raperowi wspinać się po szczeblach podziemnej drabiny staw.

BUBBLE BOBBLE EVOLUTION

Szalone dinozaury, które rozwiązują problemy za pomocą mydlanych baniek (?!), szturmują PSP. Kolejnym utrapieniem gadów jest „Wieża Rozrywki", wewnątrz której zamknął ich podstępny typ. Jasne, z wieży można się wydostać – wystarczy wspiąć się ku górze i pozamykać przeciwników w mydlanych bańkach. Teren działań dinozaurów przedstawiony będzie tym razem w pseudo 3D.

EXTREME GHOSTS 'N GOBLINS



Konwersję jednej z najfajniejszych (i trudnych, jak diabli!) platformówek nadzoruje pierwotny twórca gry, Tokurou Fujiwara. Zasady nie ulegną najmniejszym zmianom – nadal będzie to opowieść o rycerzyku biegnącym w prawo, aby oswobodzić swoją kobietę z rąk szarlatana. Capcom wprowadzi do zabawy trójwymiarowe tła i obiekty, dzięki czemu gra nabierze wyrazistości i głębi.

NEXT-GEN NEWS

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

↘ JESZCZE NIE CZAS NA REWOLUCJĘ

Szef Nintendo Satoru Iwata twierdzi, że w Stanach Zjednoczonych Revolution ukaże się w listopadzie, a miesiąc później w Japonii. Oznacza to, że europejska premiera prawdopodobnie będzie mieć miejsce dopiero w 2007 roku, czyli podobnie jak to miało miejsce w przypadku startu DSa (grudzień Japonia, marzec Europa). Wcześniej, bo na majowej wystawie E3, Ninny zaprezentuje niemal ukończoną wersję konsoli.
Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. Cena Revo ma być niższa niż 299 dolarów (tyle kosztuje X360 Core w USA).

↘ NA PS3 RÓWNIEŻ NIE

Jeśli wciąż zastanawiacie się czy kupić teraz PS2, czy może poczekać na premierę PS3, ta wiadomość może pomóc Wam w podjęciu decyzji. Według przepowiedni analityków nowa konsola Sony ukaże się w Europie dopiero za rok, w okolicach marca. Tymczasem niejaki Evan Wilson (analityk) stwierdził, że PS3 zadebiutuje w lecie w Japonii i od razu na starcie będzie dostępnych milion egzemplarzy. Natomiast w USA najprawdopodobniej pojawi się w listopadzie (a więc bezpośrednio zderzy się z premierą Revolution), również w liczbie miliona sztuk. Informacje dotyczące premiery Revo w 2007 potwierdza szef Ubisoft, Yves Guillemont, a jeśli chodzi o PS3 uważa on, że konsola Sony w Japonii pojawi się na początku lata, a w USA pod koniec. Jeśli jego informacje się potwierdzą Europejczycy poczekają na swoje egzemplarze tylko do listopada.
Hmm, my chyba mimo wszystko bardziej wierzymy Yvesowi, w końcu jest szefem Ubi, a nie jakimś nikomu bliżej nieznanym analitykiem... Pożyjemy, zobaczymy.

↘ XBOX PONIŻEJ OCZEKIWAŃ

Informacje o późnej premierze PS3 mogą tylko cieszyć szefów Microsoftu – firmie najpewniej nie uda się sprzedać zapowiadanych trzech milionów konsol w trzy miesiące od premiery, a wcześniejsze pojawienie się dziecka Sony z pewnością nie poprawiłoby wyników X360. Póki co w USA nabywców znalazło 600 tysięcy Xboxów, czego nie omieszkał skomentować Reggie Fils Aime: „w grudniu sprzedaliśmy więcej GameCube'ów w USA niż MS sprzedał X360."
Szef Sony, Howard Stringer dorzucił swoje trzy grosze komentując sytuację trzystasześćdziesiątki: „Wszyscy wiedzą, że X360 nie poradził sobie zbyt dobrze w Japonii i wciąż czeka na bardziej japońskie tytuły. W USA i Europie konsola również nie osiągnęła przewidywanego pułapu sprzedanych egzemplarzy, a mimo to nadal ciężko jest ją zdobyć."

↘ DEAD RISING OPÓŹNIONE

Capcom przełożył amerykańską premierę Dead Rising (X360) na lato (pierwotnie maj), co z całą pewnością oznacza opóźnienie w Europie. Bohaterem gry jest fotoreporter Frank West, który trafia do małego miasteczka opanowanego przez zombiaki. Schronienia szuka w lokalnym supermarkecie, a gdy dochodzi do walki, korzysta z różnych znalezionych w nim przedmiotów (piły mechaniczne, kosiarki).

↘ VIRTUA FIGHTER 5

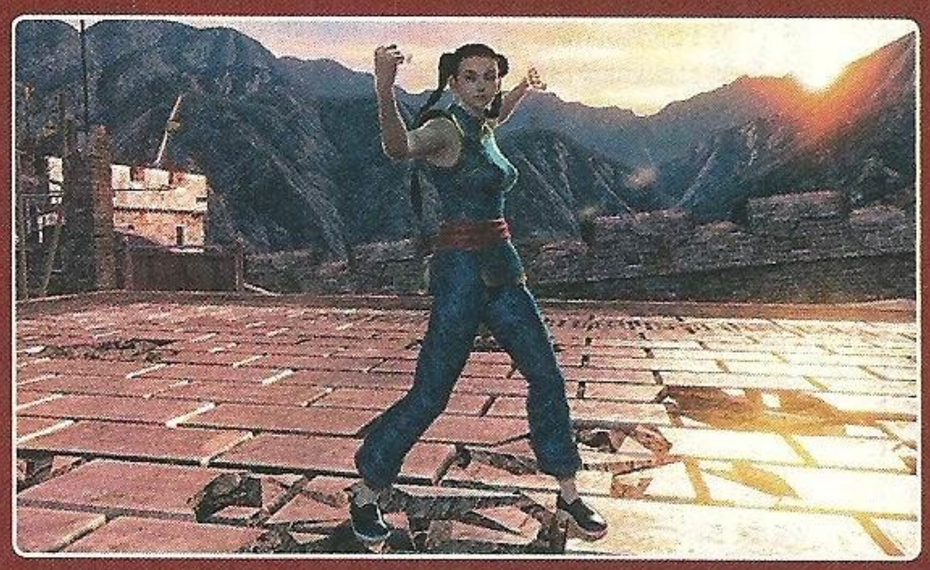
Według niepotwierdzonych informacji zawartych w lutowym numerze magazynu Edge, piąta część serii zmierza na PS3 i jest wielce prawdopodobne, że ukaże się wyłącznie na nowej konsoli Sony. Sega póki co nie potwierdza tych rewelacji.

↘ BLU-RAY

Microsoft ma jeszcze inne powody do zmartwienia niż mała liczba sprzedanych egzemplarzy X360. Andy Parsons, vice szef Pioneer Electronics uważa, że dzięki napędowi Blu-ray (będzie to jedno z pierwszych urządzeń wykorzystujących ten napęd) do końca tego roku Sony sprzeda od czterech do siedmiu milionów PS3 na całym świecie. Nic dziwnego, że Peter Moore powiedział, że nie wyklucza możliwości wypuszczenia zewnętrznego playera BR do nowego Xboxa. Wypowiedź ta została szybko sprostowana przez Microsoft, któremu rzekomo zależy tylko i wyłącznie na wspieraniu HD-DVD.

↘ JAK TO JEST W TYM HOLLYWOOD

Hollywood to nazwa GPU (chipu graficznego) Revolution, o którym przez kilka miesięcy wiedzieliśmy tylko tyle, że istnieje. Zmowę milczenia przerwał John Swinimer z ATi i w ten sposób dowiedzieliśmy się, że procesor tworzony był od podstaw, a nie w oparciu o jakąś pecetową technologię.



Co prawda miły informator nie podał szczegółów dotyczących specyfikacji technicznej, ale zapewnił, że chip nie będzie mógł się równać z tym, co zaprezentowało Sony i Microsoft, ale za to na pewno okaże się banalny w programowaniu.

Xbox 360

219,-

219,-

219,-

219,-

219,-

219,-

PS2

149,-

169,-

145,-

179,-

149,-

99,-

149,-

139,-

179,-

Nintendo DS

od 89,-

od 89,-

od 89,-

PSP

165,-

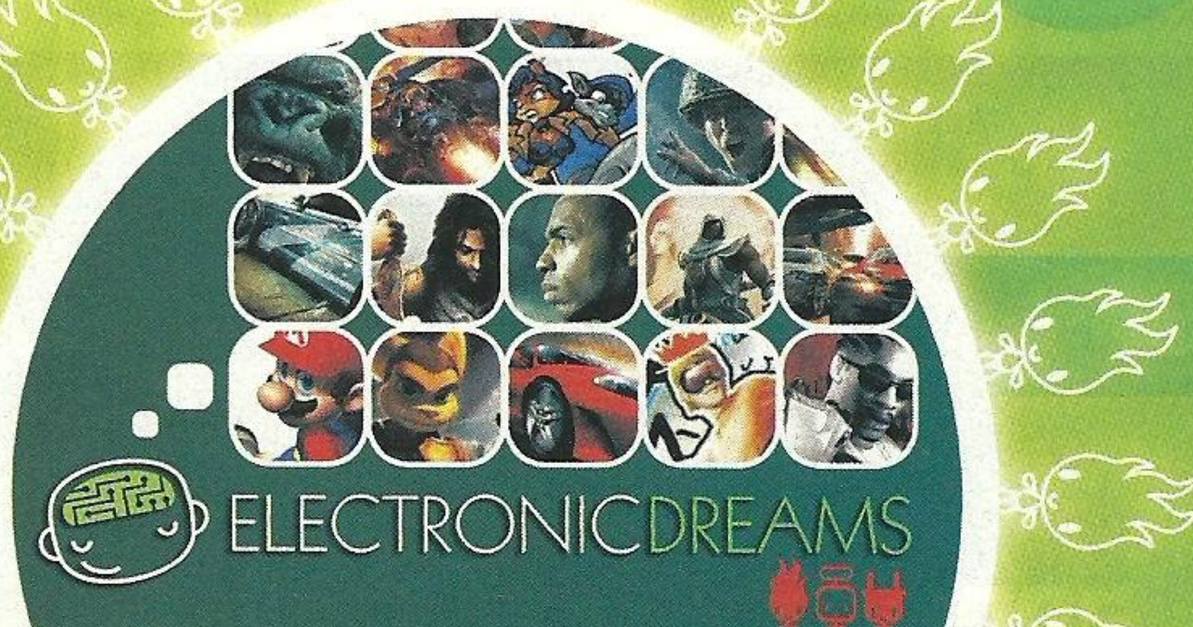
175,-

175,-

145,-

PSP Giga Pack
1149,-

Przy zakupie konsoli, karta pamieci tylko 65,-



JANA PAWŁA II 45 A PAWILON 43
01-008 WARSZAWA
(022) 636 51 14; 509 533 693;
Serwis: 509 533 679
PON - PT: 10-19;
SOB: 10-15

DOSTAWA W 24h

Buzz PL
189,-

Playstation2 Slim
589,-

Xbox
649,-

Xbox 360 Premium
Tel.

GameCube
od 250,-

PSP Value Pack
949,-

Nintendo DS.
499,-

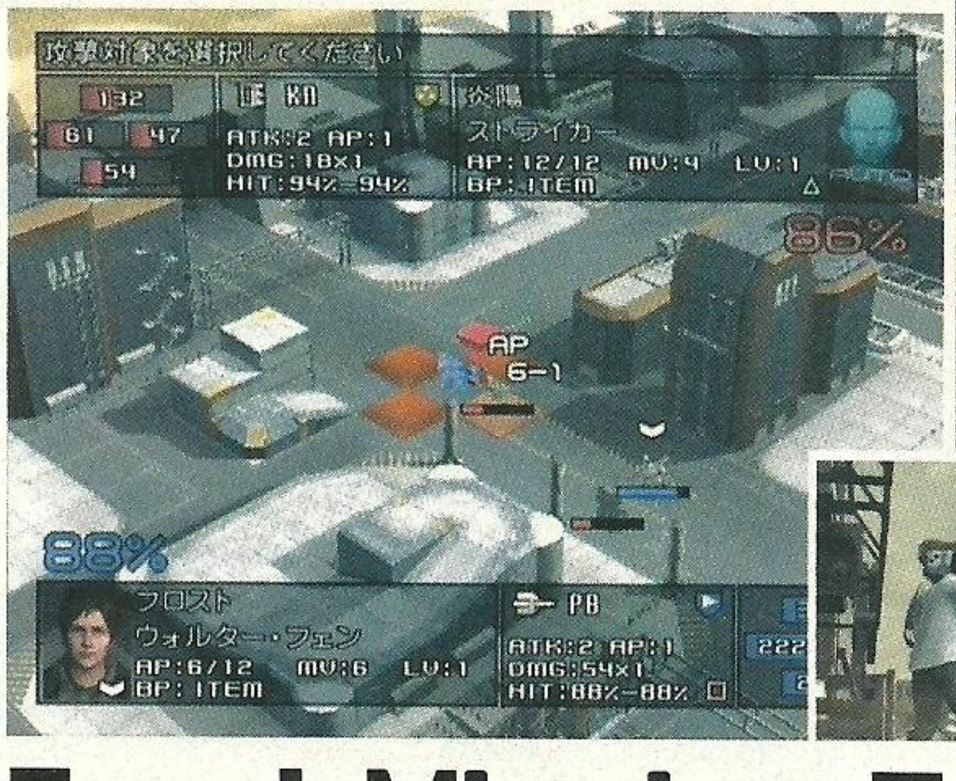
GameBoy SP
359,-

ELECTRONICDREAMS

> WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
> PROFESJONALNY SERWIS
> SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
> KONSOLE
> MOŻLIWŚĆ NEGOCJACJI CEN
> PEŁNA OFERTA POD NUMERAMI TELEFONÓW - ZADZWOŃ ZAPYTAJ!
> NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORIÓW DO WSZYSTKICH KONSOL!
> ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

IMPORT ZONE: JAPONIA

W co grają nasi bracia w Kraju Kwitnącej Wiśni?



■ Intro (z lewej) i renderowane animacje są po prostu kapitalne.

Front Mission 5: Scars of War

Ręce składają się do oklasków

Niedawno Square świętowało sprzedaż trzymilionowej gry z serii Front Mission. Po zapoznaniu się z japońską wersją najnowszej części nietrudno dopowiedzieć, dlaczego ta seria ma tylu zwolenników na całym świecie. Po pierwsze, jak praktycznie w każdej grze tej firmy, nakłady i środki przeznaczone na produkcję są olbrzymie – Square po prostu nie żałuje kasy na miażdżące intro, czy opracowanie świetnej grafiki i konkretnej zawartości. A po drugie, akurat to wyobrażenie działań wojennych z użyciem mechów jest po prostu strasznie fajne.

Grę otwiera kapitalne intro – trzej mali chłopcy radośnie hasają po ulicach miasta, gdy nagle w huku i błysku pojawiają się mechy i zaczyna się regularna wojna. Wprawdzie chłopaki wychodzą cało z opresji ratując sobie nawzajem życie, ale jeden z nich będzie od tej chwili nosił bliznę (tytułowe „scars of war"). Szybki skok o kilkanaście lat do przodu i oto ci sami chłopcy, a raczej młodzieńcy w mundurach prowadzą ofensywę piechoty na ulicach miasta. To znaczy dwaj z nich – trzeci bowiem przychodzi im z pomocą w ostatniej chwili w błyszczącym i lśniącym Wanzerze (tak bowiem nazywają się tu mechy) ratując ich istnienia. Chłopaki padają sobie w ramiona, a piechociarze postanawiają zmienić profesję i trafiają do obozu pilotów Wanzerów frakcji USN.

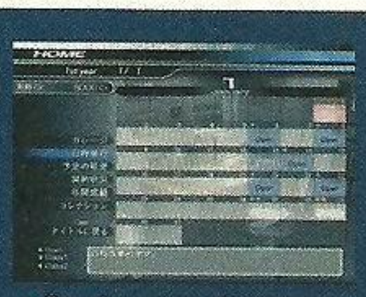
Jeśli chodzi o prowadzenie robotów na polu walki, Front Mission 5 nie odbiega od swoich poprzedniczek – w dalszym ciągu mamy do czynienia z strategią typową turową, w której gracz planuje i wykonuje ruchy naprzemiennie z przeciwnikiem. Pula punktów akcji, którą ma do wykorzystania Wanzer w każdej turze pozwala na poruszanie się po polu walki, atakowanie, bądź wykonanie innych czynności, jak choćby dokonanie szybkich napraw zarówno siebie, jak i towarzysza.

Po zaklepaniu ataku, prezentująca pole walki w izometrycznym rzucie kamera zmienia ujęcie i oglądamy zbliżenie mechów. Są pięknie wykonane i na szczęście nie przypominają gundamów czy transformerów; to prawdziwe maszyny bojowe, a nie zabawki dla dzieci. Animacje strzałów czy walki w bezpośrednim kontakcie również są przednie.

W morzu wskaźników dla każdego Wanzera podczas wymiany ognia najważniejsze są te wskazujące energię każdego z pancerzy mecha – z przodu, z tyłu i osobno z boków. Warto w miarę możliwości zasłaniać te strony, które najbardziej ucierpiały. I analogicznie – warto atakować przeciwnika z najbardziej osłabionej strony. Misje polegają na niszczeniu, eskortowaniu, ratowaniu, uciecze... Spore zróżnicowanie.

Square, nie zapomniało o erpegowym scenariuszu, który będziemy poznawać zarówno dzięki renderowanym animacjom, jak i licznym dialogom. Zabawy z pewnością starczy na kilkadziesiąt godzin. Czekamy na info o premierze angielskiej wersji. ■ ■ **Gulash**

■ Baza frakcji USN to obszerny kompleks, w którym stajemy oko w oko z aspektem RPGowym. Są rozmowy z licznymi towarzyszami broni, treningi na symulatorze, dobór Wanzerów i ekwipunku. Słowem: masa roboty!



■ Gra nieprzyjazna importerom – wszystkie menusy oprócz głównego są w krzaczkach.

Sega rozmienia się na drobne?

Sega Rally 2006

■ Grafika jest słaba, ale płynna. Dobre chociaż i to, choć po "Niebieskich" można było się więcej spodziewać.

Być może wśród czytających te słowa znajdą się osoby miło wspominające godziny spędzone z Sega Rally na wiekowego już Saturna – w końcu był to jeden z flagowych tytułów Segi, pokazujących moc konsoli. Model jazdy, a właściwie model poślizgów był wprawdzie bardzo prymitywny, ale za to zręcznościowy i niezwykle przyjemny w odbiorze. Sega Rally 2006 nie ruszyła tego tematu z miejsca – samochody zachowują się praktycznie tak samo, co oczywiście sprawi frajdę tylko i wyłącznie fanom starej szkoły. Frajdę powinna sprawić im także grafika – od razu przypomina się bowiem 2001 rok, czyli całkiem odległe już czasy. Jest aż tak surowo i archaicznie. Słabe modele pojazdów, rozmyte tekstury i tylko animacja w 60 klatkach zasługuje na uznanie.

Struktura gry oczywiście nieco się zmienia, choć niemal czuć, że Sega zrobiła to na siłę. Oprócz trybu Arcade z kilkunastoma OSami (uwaga: po 1-2 minuty każdy!) jest też coś na kształt kariery, w której gracz bierze udział w kolejnych wyścigach, zdobywa samochody, ma możliwość zmiany ustawień silnika czy opon, ale jakoś niespecjalnie to emocjonujące, a dodatkowo utrudnione, bo całe w japońskich krzakach. Nie ma żadnego multiplayera, czy to przez internet, czy choćby na podzielonym ekranie.

Co ciekawe, do pierwszych egzemplarzy Sega Rally 2006 „zyga" dodaje skonwertowane na PS2 oryginalne Sega Rally, chyba po to, abyśmy mogli zauważyć że skok jakościowy jednak się dokonał. Faktycznie – na tamtą grę nie da się dziś już patrzeć bez objawów mdłości. Wracając jednak do Sega Rally 2006: w obecnej formie jej wydanie poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni, to po prostu samobójstwo. A kysz, nie gnoić wspomnień. ■ ■ Gulash

NeoGeo Battle Coliseum

Kolejną zabawką Japończyków jest najnowszy crossover postaci SNK w dwuwymiarowym fighterze. Możliwość zmierzenia się Haohmaru (Samurai Shodown) z Hanzo (World Heroes), czy nieśmiertelnym Terry Bogardem (Fatal Fury) lub Marco Rossim (Metal Slug) to gratka dla fanów sprite'ów i designu postaci SNK. Walki rozgrywane są w ekipach dwóch na dwóch z tagowaniem. Grafika i animacja są naprawdę słodkie, zawartość – obszerna, a lista ciosów dla blisko 40 postaci to pół roku nauki. Japończycy grają w to przez internet, za opłatą około 1000 jenów (27 złotych) miesięcznie. ■ ■ Gulash

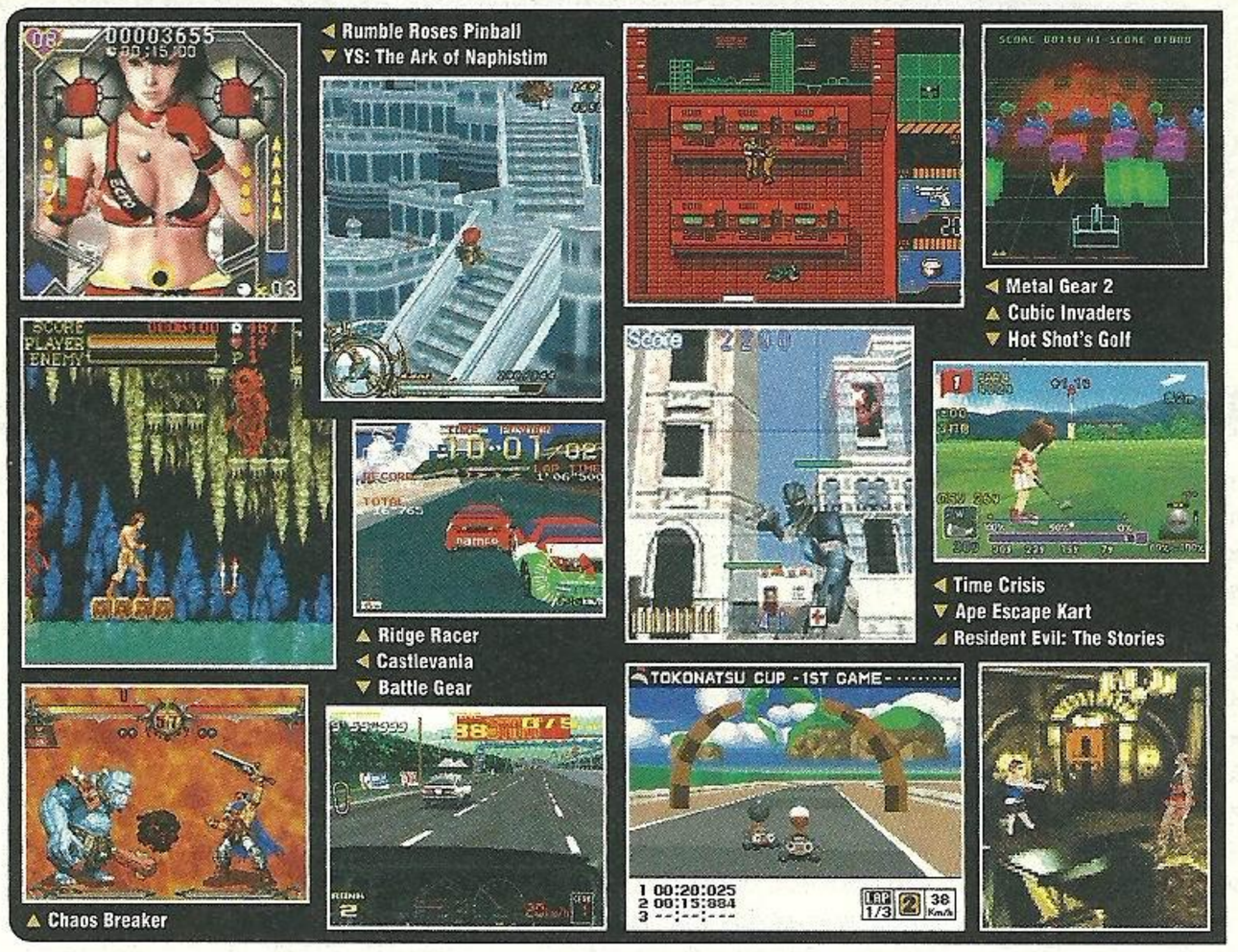
MADE IN JAPAN

JAPONIA OSZALAŁA NA PUNKCIE TELEFONÓW KOMÓRKOWYCH... I GIER!

Nintendo DS stało się najbardziej poszukiwaną konsolą w okresie przedświątecznym. Dość powiedzieć, że w samym tylko grudniu Japończycy kupili aż milion egzemplarzy, co wprowadziło w stan osłupienia nawet szefów Nintendo, którzy z końcem roku podali słynną już wiadomość o ponad dwunastu milionach konsol Nintendo DS sprzedanych w ciągu roku. Firma nie była przygotowana na taki popyt i nie nadąża z produkcją – w styczniu zdobycie DSa w Japonii graniczyło z cudem. Doszło nawet do tego, że mnóstwo sklepów sprzedawało używane konsole w cenie przekraczającej nowy egzemplarz. Być może to pokaże Wam, o jakiej skali zjawiska mobilnej rozrywki mówimy w przypadku Japonii. Tymczasem konsolom coraz raźniej depcze po piętach nowy konkurent. Platforma, którą w kieszeni ma praktycznie każdy japończyk.

Nowoczesna konsola przenośna, choć mocna i dobrze oprogramowana, to w pewnym sensie kłopotliwy sprzęt – trzeba znaleźć dla niej miejsce w torbie bądź plecaku, baterie szybko się wyładowują, a po gry należy udać się do sklepu i wyłożyć za nie sporo kasy. Dlatego równolegle w Japonii stale rozwija się także nowy biznes – gier na komórczaki.

Japońskie telefony komórkowe wyprzedzają te sprzedawane w Europie o dobre dwie generacje. Pamiętam, w jakim szoku byłem podczas pierwszego pobytu w Tokio obserwując gości sprzedających komórki niemal na każdym skrzyżowaniu ze składanego stolika – u nas też są tacy goście ze stolikami, ale oni sprzedają sznurowadła. Już wtedy, dobrych kilka lat temu, olbrzymi kolorowy ekran był standardem, podobnie jak zaawansowane funkcje łącznościowe, dzięki którym można było choćby wykonać operacje bankowe, tak reklamowane ostatnio na naszych bilbordach. Dziś standardem są wideokonferencje, szybka transmisja danych, niedawno pojawiły się słuchawki z 5-megapikselowym aparatem fotograficznym (to cyfrowy aparat o rozdzielczości 2560 x 1920 w telefonie komórkowym z podwójnym fleszem!), a chipy 3D ma większość sprzedawanych tam aparatów. 3G wystartowało tam już na początku 2002 roku.



Nic więc dziwnego, że giganci dostrzegli okazję i żwawo zabrali się do dzieła. Już pod koniec 2003 roku (a więc blisko trzy lata temu!) japońscy gracze mogli zassać telefoniczną wersję Ridge Racera, która aż tak bardzo nie odbiegała pod względem grafiki od pierwszego Ridge'a na PS one. Dziś Namco nie tylko produkuje maszyny arcade do salonów i gry na konsole – firma już dawno temu uruchomiła specjalny oddział Namco Networks zajmujący się grami na komórki. Po Ridge Racerze szykowane są kolejne konwersje hitowych gier firmy – choćby Time Crisis i jego sequele. Także Capcom uderzył z zupełnie nowym epizodem Resident Evil, noszącym podtytuł The Stories. To kolekcja piętnastu scenariuszy zrealizowana identycznie, jak w pierwszych grach na PS one – z prerenderowanymi tłami, dynamicznie zmieniającymi się ujęciami kamery, trójwymiarowymi zombiakami i bohaterami. Gra pracuje w trzydziestu klatkach animacji na sekundę. Szok... Oczywiście na tym nie koniec – Capcom ma w zanadrzu dziesiątki klasyków wręcz idealnych dla komórek, jak choćby Ghosts 'n Goblins czy Mega Many.

Inni giganci również nie próżnują. Konami oferuje Castlevanię, pierwsze Metal Geary, czy choćby trójwymiarowego erpega YS. Taito – masę swoich arcade'owych hitów, ale także i trójwymiarowy wyścig Battle Gear czy ślicznie wykonany fighter 2D Chaos Breaker. Nawet Sony ma oddział zajmujący się grami JAVA, z megapopularnym w Japonii Hot Shots Golf na czele. No i chyba wiecie o nadchodzącym Final Fantasy VII: Before Crisis, które ma stanowić poważne wejście Square na ten rynek. Ilu japończyków kupi nową przygodę w świecie FF? Z pewnością nie tysiąc i nie milion. Więcej.

Można powiedzieć, że Japonia już została podbita, a liczba ściągniętych za niewielką opłatą gier idzie tam w grube w miliony. Nadszedł czas na USA, gdzie od pół roku aż wrze w tym temacie. Organizowane są konferencje, wzorem Japonii firmy naprędce tworzą kolejne oddziały tworzące gry na komórki. A po USA, jak mniemam, przyjdzie kolej na Europę.

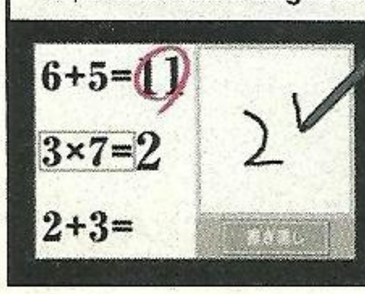
Oczywiście gry na telefony komórkowe jeszcze długo nie osiągną poziomu grafiki PSP czy DSa. Mają jednak dwie niezaprzeczalne zalety. Po pierwsze, są czasem i dwudziestokrotnie tańsze. A po drugie – prędzej czy później każdy będzie miał przy sobie aparat zdolny odpalić takie Final Fantasy, czy Resident Evil. I wtedy się dopiero zacznie. Bo nie powiecie mi chyba, że nie macie na to ochoty?

■ ■ **Gulash**

JAPOŃSKA GORĄCA DZIESIĄTKA

Dane z dnia 08.01.2006

1	**Brain Training For Adults 2**	NDS	Nintendo
2	**Animal Crossing: Wild World**	NDS	Nintendo
3	**Mario Kart DS**	NDS	Nintendo
4	**Brain Training For Adults**	NDS	Nintendo
5	**Mario & Luigi RPG 2**	NDS	Nintendo
6	**Kingdom Hearts II**	PS2	Square
7	**Gentle Brain Exercises**	NDS	Nintendo
8	**Tamagotchi Connection: Corner Shop!**	NDS	Bandai
9	**Pokemon Dungeon: Blue Rescue Force**	NDS	Nintendo
10	**Pokemon Dungeon: Blue Rescue Force**	GBA	Nintendo



▶ **Seria Brain Trainig**

Fenomen zimy w Japonii. To zestaw zadań logicznych, pamięciowych i matematycznych przeznaczony dla dorosłych graczy, a opracowany wspólnie z lekarzami i naukowcami. Po serii testów konsola podaje nie tylko wyniki i tipsy jak „poprawić" pracę swego umysłu, ale nawet wagę mózgu gracza. Nintendo zapowiedziało, że te gry trafią do Europy.

N(E)O COMMENTS

CZARNA WOJNA W PIEKLE!

MATT

Jest pięć liter, które zmieniły cały mój wolny czas w wielką, niekończącą się zadymę – BLACK! Oczywiście nie mam jeszcze pełnej wersji gry, ale gwarantuję Wam, że jeśli w shooterach FPP lubicie przede wszystkim DUŻO strzelania i MAŁO myślenia, to końcówka lutego szykuje Wam się bardzo pracowita. Dżizas!, ilekroć słyszę wyraz „Black", straszliwie się nakręcam, choć nie ukrywam, że spośród wszystkich zapowiedzianych shooterów fpp będzie on prawdopodobnie moim wielkim numerem dwa. Tak, właśnie „dwa". Mówię to, gdyż większą (że tak się wyrażę) miłością darzę jednak nadchodzącego wielkimi krokami Painkiller: Hell Wars. I choć broń strzelająca ostrą amunicją zawsze ma u mnie priorytet nad kołkownicami, prądownicami i innymi glutostrzelbami, to groteskowy klimat i krwawa łaźnia Painkillera przemawiają do mnie najmocniej. Póki co jednak – wszystko to jest wyłącznie gdybaniem. Trzymam kciuki, bo chcę, żeby Hell Wars było tak dobre, jak tego oczekuję, ale dopiero pełna wersja powie mi, który shooter FPP zamocować na prywatnym podium. Bardzo nie chciałbym, aby powtórzyła się identyczna sytuacja, jak w przypadku Perfect Dark Zero, które po trzech godzinach zabawy odrzuciło mnie od joypada na dwieście metrów. Do licha, tak jak Blizzard Beast nie traci okazji do dzielenia się swą miłością do PDZ, ja nie marnuję czasu, aby powiedzieć, jak bardzo tej gry nie lubię. Pewnie – potrzeba stu godzin, aby poczuć zen grania w Perfect Dark Zero i generalnie sporo grać w multiplayer, aby zapomnieć o kiepskim single, ale... no litości. Wystarczyło mi pierwsze dwadzieścia minut, aby zorientować się, że Joanna rusza się wolno i ospale, głupota przeciwników przerasta radochę z ich zabijania, zaś totalnie niezrozumiała fabuła tylko mnie usypia, zamiast pobudzać. Perfect Dark Zero zadziałał jak kubeł zimnej wody – uzmysłowił mi, że nawet na stuprocentowe pewniaki nie należy się maksymalnie napalać. Dlatego tym razem, zanim ocenię jakąś grę przed premierą, spokojnie zaczekam jednak na pełną, ukończoną wersję. Mam jednak więcej, niż cichą nadzieję, że Black i Painkiller: Hell Wars sprawią, iż rok 2006 upłynie mi pod znakiem szumiącej w uszach adrenaliny!

Xbox 360 Media Center

XBOX 360 JAKO SET-TOP BOX? JASNE, ALE TYLKO Z NOWYMI „OKIENKAMI"

Nowy Xbox, cokolwiek by się o nim nie mówiło, nadal skierowany jest przede wszystkim do hardcore'owych graczy, a nie osób, które wolałyby siedzieć przed telewizorem i oglądać filmy. Microsoft zauważył jednak, że ci sami gracze, którzy wyciskają z gier ostatnie soki, lubią czasem zrobić sobie przerwę i dla odmiany porobić coś innego. Nie na darmo zatem w nowej konsoli wielkiego M znalazła się funkcja o nazwie Media Center, która otwiera przed Xboxem 360 dostęp do filmów, muzyki i zdjęć składowanych do tej pory na komputerze PC. Innymi słowy, Media Center to nowy sposób Microsoftu na to, aby media, które do tej pory bawiły użytkowników pecetów, stanęły otworem także dla osób, które z komputerami nie chciały mieć zbyt wiele wspólnego. Funkcja ta zamienia konsolę nowej generacji w multimedialnego set-top boxa zdolnego do odtwarzania filmów z twardego dysku, muzyki, przeglądania cyfrowych fotografii i internetowych stacji telewizyjnych. No i przy okazji jest obecnie jedynym łatwo dostępnym i w miarę tanim urządzeniem, na którym można bez problemu odtworzyć materiał HDTV. O ile ma się Windows XP Media Center oczywiście.

INSTALATOR

Aby zacząć korzystać z konsolowego Media Center, potrzebne będą trzy elementy: komputer PC z systemem Windows XP Media Center Edition 2005, stały dostęp do internetu oraz... Xbox 360. W tym miejscu dwie ciekawostki. Po pierwsze, jeśli idzie o temat Media Center, Xbox 360 stanowi tylko mały trybik w całej konstrukcji. Konsola działa na zasadzie extendera, a więc urządzenia komunikującego się z jednostką główną (komputerem) i przetwarzającego przychodzące dane. Innymi słowy, PC nadal stoi w gabinecie (czyli tam, gdzie jego miejsce), zaś Xbox 360 za pomocą bezprzewodowej (802.11a.) lub przewodowej sieci pobiera dane z jednostki głównej i wyświetla je na telewizorze. Po drugie, istnieje alternatywna metoda, aby X360 komunikował się z komputerem i nie trzeba było przy tym spędzać długich godzin na instalowaniu Windows XP Media Center 2005 w PC oraz konfigurowaniu obu sprzętów. Musicie wiedzieć, że konsola Microsoftu połączy się z dowolnym pecetem, w którym zainstalowano Windows XP oraz nakładkę Service Pack 2. Niestety, sam „serwis-pak-dwa" nie pozwoli Wam na nic więcej, poza przeglądaniem zdjęć z dysku komputera i odsłuchiwaniem muzyki. Resztę atrakcji jakie kryje w sobie konsolowy Media Center rezerwują sobie posiadacze najnowszego Windowsa. I tyle. Co ważne, nawet jeśli nie macie w domu najnowszego Windows XP Media Center Edition 2005, a przykładowo wersję z 2002 roku, radzę poświęcić jednak tych kilkanaście (kilkadziesiąt?) minut na dokonanie aktualizacji. Dlaczego? Bo dopiero WMC2005 proponuje pełne wsparcie dla telewizji w standardzie HDTV. Macie zatem gwarancję, że wszystkie programy telewizyjne, koncerty i seriale nagrane w wysokiej rozdzielczości, które pobierzecie z internetu, komputer bez problemu przestreamuje do Xboxa 360 bez najmniejszej straty jakości. Warto zatem pomyśleć o najnowszej wersji systemu operacyjnego. I na koniec mała uwaga. O ile samo połączenie konsoli z komputerem jest niezwykle proste (wystarczy zwykły, krosowany kabel sieciowy), tak ściąganie z internetu oprogramowania i jego instalacja to proces niezwykle czasochłonny. Zarezerwujcie sobie jedną nockę.

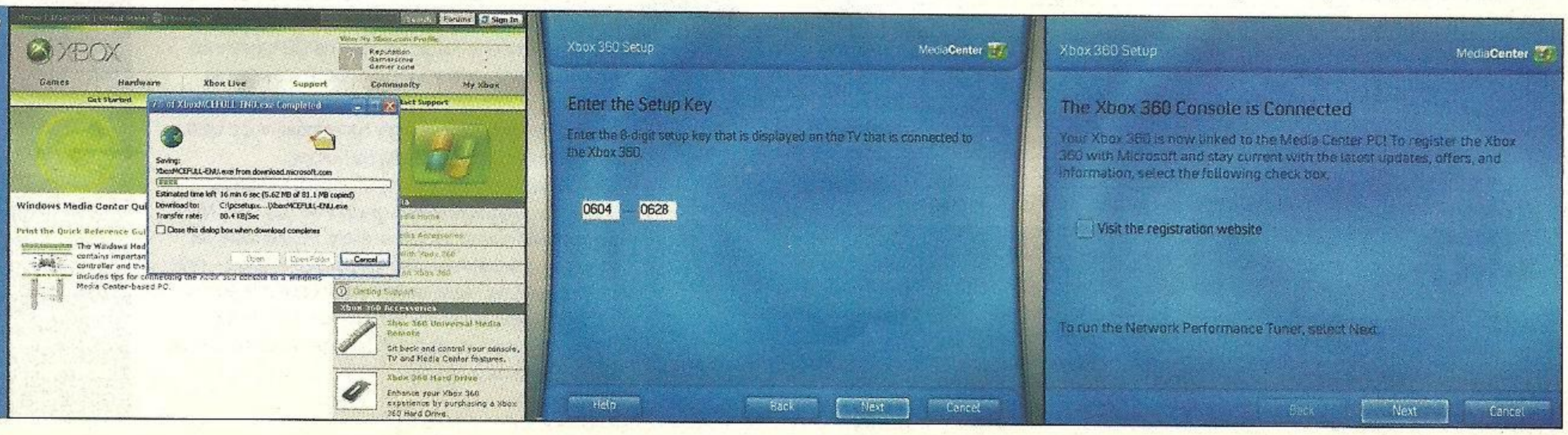
Pierwszym krokiem w kierunku skomunikowania Xboxa 360 z PC, nieważne, czy dysponujecie Service Packiem 2, czy Windows XP Media Center, będzie odwiedzenie strony **www.xbox.com/pcsetup** i pobranie z niej odpowiedniego oprogramowania. Posiadacze wolnych łączy internetowych – uzbrójcie się w cierpliwość. Plik „pcsetup.exe" (którym jesteście zainteresowani) waży blisko 80 MB.

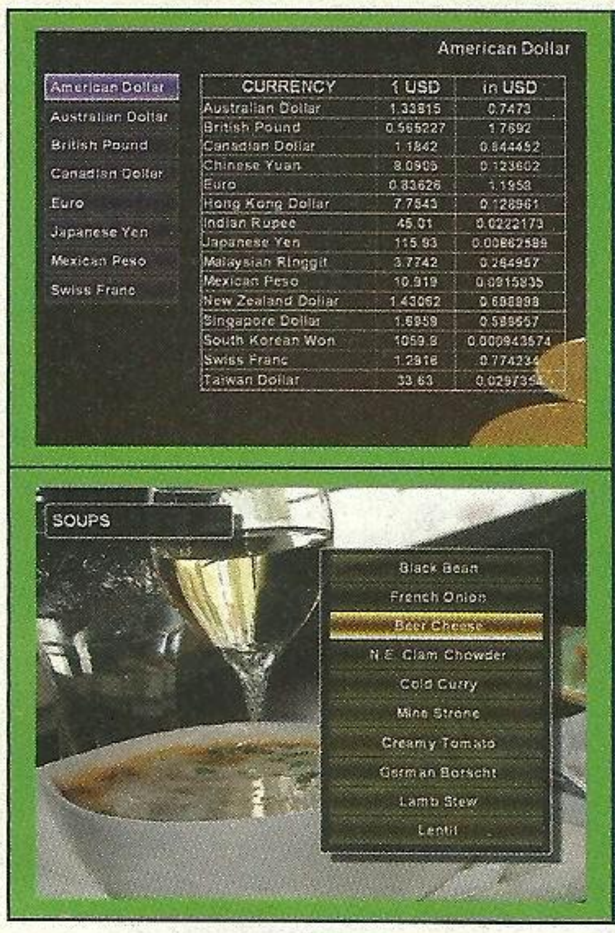
Gdy soft przybędzie na dysk komputera, pora wziąć się za jego instalację. Długą, żmudną i nudną instalację, jeśli w Waszym komputerze znalazło się mniej, niż 1 GB pamięci RAM. Przygotujcie się na to, że instalacja wszystkich uaktualnień, kolejne autoryzacje oprogramowania i sprawdzanie połączeń na drodze konsola – pecet potrwa najmniej kilkadziesiąt minut. Na szczęście instalacja wszystkich tych programów to proces jednorazowy i nie trzeba przez nią więcej przechodzić.

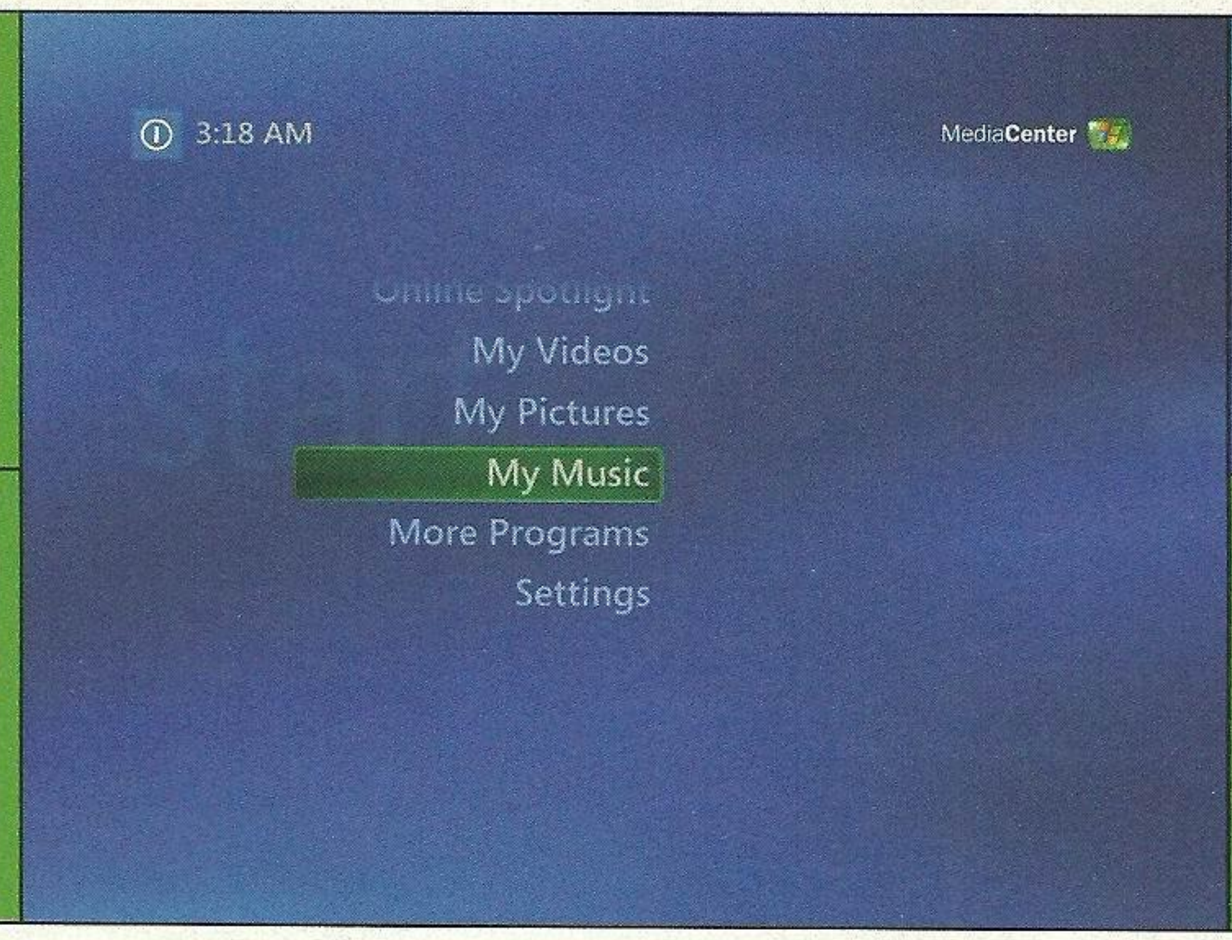
W pewnym momencie komputer poprosi Was o ośmiocyfrowy numer, tzw. setup key. To znak, że najwyższa już pora do zabawy włączyć Xbox 360. Odpalacie konsolę, klikacie w „Media Center" i przewijacie kolejne ekrany aż do momentu, gdy konsola poda Wam upragniony kod. Ośmiocyfrowy szyfr wpisujecie naturalnie do komputera i na tym instalacja praktycznie się kończy. Zapytacie, po co zabawa z tymi kodami? Osobiście nie wiem, choć Microsoft tłumaczy to sprawami bezpieczeństwa i koniecznością ochrony naszych danych. Możecie mi jednak wierzyć, że konsola nigdy więcej nie poprosi Was o podanie tych numerów. Nieważne. Ostatnią rzeczą, jaką zrobi w procesie instalacji komputer, to zbadanie szybkości transferu danych między nim a Xboxem 360. Sprawa jest o tyle ważna, że szybkość przesyłania danych z peceta decyduje o jakości obrazu transmitowanego przez konsolę. I jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to odpalając po raz kolejny Media Center w Xboxie przywita Was czarny ekran z białym logiem programu. Znak to, że nadszedł koniec cierpień (instalacje, uaktualnienia, autoryzacje), a nastał czas cieszenia się multimedialnym centrum rozrywki o nazwie Xbox 360 Media Center. Od tej pory nowy Xbox służył Wam będzie jako odtwarzacz cyfrowych zdjęć, muzyki i nagrań video składowanych w komputerze, ale przyda się również jako urządzenie do przeglądania internetu i ściągania na pecetowy dysk wszystkiego, co oferuje współczesna sieć. Aha, nie liczcie na to, że zainstalowany w Xboxie 360 Media Center pozwoli Wam odtwarzać filmy w formacie .avi. Niestety, konsola za nic w świecie nie rozpozna popularnego „diwiksa" i na dzień dzisiejszy niewiele da się w tej sprawie zrobić. Jedyne formaty video, które można stre-

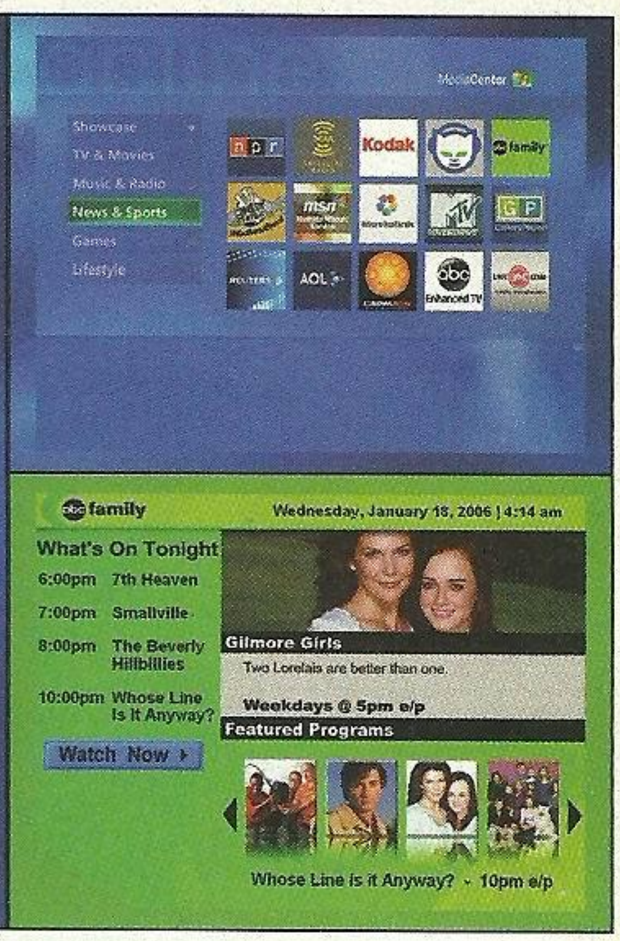
INSTALKA

Instalacja pecetowych rozszerzeń jest nieco uciążliwa i czasochłonna, ale nie powinna sprawić problemu nawet laikom. Dziwi nas trochę konieczność podawania kodu generowanego przez Xboxa.









SIEDZĄC Z BIAŁYM PILOTEM W ŁAPIE MOŻNA ŁATWO DOSTAĆ SIĘ DO ULUBIONYCH PLIKÓW NA PECETOWYM DYSKU, PRZEJRZEĆ INTERNET, POSŁUCHAĆ ZAGRANICZNYCH STACJI RADIOWYCH – BEZ OBAWY, ŻE PIES ZAPLĄCZE SIĘ W OBŁĘDNĄ ILOŚĆ KOMPUTEROWYCH KABLI.

amować do konsoli, to MPEG-1, MPEG-2 oraz WMV. Co bardziej pomysłowi wiedzą już, że wystarczy odpalić sobie program przerabiający pliki .avi na .wmv lub .mpg, aby ulubionymi filmami cieszyć się także na dużym ekranie. Jeśli natomiast idzie o muzykę, Xbox 360 Media Center „słyszy" wyłącznie pliki .mp3 oraz .wma i nic więcej.

AVI SIĘ NIE BAWI

Teraz tak. Na pewno zastanawiacie się, czy do obsługi Media Center potrzebny będzie ten śmieszny pilot, który Microsoft dołączał do pierwszych zestawów Premium Pack. Otóż nie – pilot można sobie spokojnie podarować, gdyż joypad w roli nawigatora sprawdza się równie dobrze. Fakt, pilot wiele spraw zdecydowanie upraszcza, ale potrzebują go głównie osoby, które nigdy nie miały styczności z xboxowym lub jakimkolwiek innym joypadem. Po drugie, ciekawi Was zapewne, jak wpisywać teksty, kiedy nie dysponujecie klawiaturą. Cóż, Media Center to system, który w założeniach miał być przystępny dla dosłownie każdego i w związku z tym większość operacji przeprowadza się klikając w odpowiednie ikonki. Jeśli natomiast przyjdzie potrzeba wpisania jakiegoś wyrazu lub hasła, to wystarczy nacisnąć przycisk „Y" na joypadzie, a na ekranie pojawi się wirtualna klawiatura.

Przewidując kolejne pytania dodam, że do jednego komputera z zainstalowanym systemem Windows Media Center może być podpiętych nawet pięć Xboxów 360 jednocześnie! Co ważne, wszystkie te konsole mogą w tym samym czasie streamować z niego dane – oczywiście na tyle szybko, na ile pozwala karta sieciowa Waszego peceta. Oznacza to, że w jednym pokoju można streamować koncert z PC, w drugim – słuchać muzyki, a w trzecim na przykład szaleć po internecie. Ale ostrożnie. Jeśli obłożycie peceta zbyt dużą ilością zadań, przekazy audio i video zaczną nieprzyjemnie chrupać, a to nigdy fajne nie jest.

Wróćmy jednak do momentu, w którym uruchomiliście Windows Media Center po raz pierwszy, tylko i wyłącznie po to, aby sprawdzić, w jaki sposób konsola streamuje dane z komputera do konsoli. Xbox 360 ma od tej pory dostęp do trzech katalogów w komputerze, oznaczonych jako My Pictures, My Videos i My Music. Prościej się nie da – wiecie już, gdzie wrzucać albumy muzyczne, zdjęcia z wakacji oraz filmy, które chcielibyście zobaczyć na dużym ekranie i usłyszeć na porządnych głośnikach.

Przyjrzyjmy się bliżej streamowaniu fotografii, dźwięku i filmów. Najbardziej pomysłowo zaprojektowano według mnie przeglądarkę do zdjęć. Nie ma mowy o smutnym przeglądaniu statycznych fotografii. O nie. Ciekawe efekty, którymi częstuje nas konsola powodują, że zdjęcia są lekko przybliżane, oddalane, skalowane i przesuwane. Program robi dosłownie wszystko, aby nadać im nieco życia. Oczywiście nic nie dzieje się przypadkiem, a wszystkie te wizualne bajerki i efekty ustawicie w podręcznym menu Media Center. Lecimy dalej. Zainstalowany w Media Center muzyczny player jest już zdecydowanie mniej fajny. Jeśli nie macie pod ręką pilota do konsoli, to minie trochę czasu, zanim przyzwyczaicie się do tego, że utwory uruchamiamy i zatrzymujemy prawą, analogową gałką joypada. Wierzcie mi, że trochę się napociłem, zanim wyłączyłem drugą piosenkę, po tym, jak zagłuszyłem nią pierwszy utwór. Cóż, zainstalowany w Xboxie 360 odtwarzacz uważam za znacznie lepszy i ciekawszy. I wystarczy mi jedynie Service Pack 2, aby odpalać na nim ulubione kawałki.

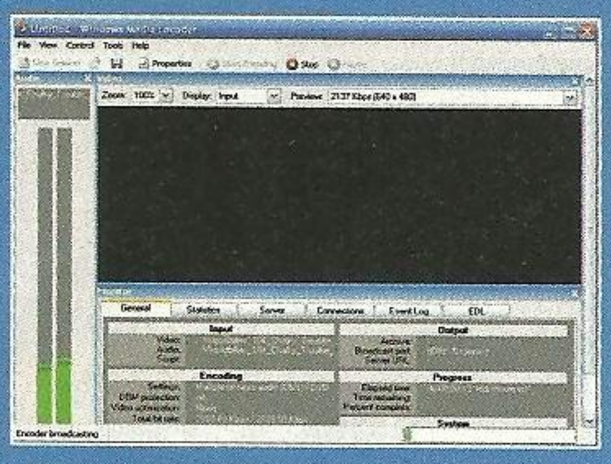
Ostatnią wartą wyróżnienia funkcją Media Center jest Online Spotlight. Jedno kliknięcie i internet staje przed Wami otworem. Za pośrednictwem Online Spotlight bezpośrednio łączycie się z serwisami proponującymi darmowe bądź odpłatne usługi. Filmy, muzyka, radio, przeglądy imprez (tych fajnych, amerykańskich imprez, ech...), wiadomości, seriale, rozrywka, notowania walut – wszystko tu jest. Z drugiej strony nie jest tajemnicą, że do tych lepszych i fajniejszych usług potrzebna będzie dodatkowo karta kredytowa.

SŁOWO NA KONIEC

Najlepsze w Media Center jest to, że jeśli kupiliście Xbox 360 to program otrzymaliście niejako z urzędu. Pytanie, po co w ogóle bawić się w łączenie peceta z konsolą i streamować w ten sposób dane, skoro komputer można podpiąć bezpośrednio pod telewizor, wieżę i zyskać dokładnie ten sam, jeśli nie lepszy efekt. Cóż, sprawa rozbija się głównie o wygodę i estetykę. Nie każdy lubi zagracać sobie salon kilogramami komputera PC i podpinać go kilometrami kabli do sprzętu RTV. Dzięki Media Center, blaszak zostaje w gabinecie, a pod telewizorem ląduje konsola, która komunikuje się z nim w czasie rzeczywistym. Siedząc z białym pilotem w łapie można łatwo dostać się do ulubionych plików na pecetowym dysku, przejrzeć internet, posłuchać zagranicznych stacji radiowych – bez obawy, że pies zaplącze się w obłędną ilość komputerowych kabli. No i obsługa całego Media Center jest po prostu banalna – na tyle prosta, aby przekonać do siebie osoby, które dotychczas nie miały z komputerami wiele wspólnego. Jeśli wizja Microsoftu na temat integracji komputerów, konsol i internetu ma się spełnić, Windows Media Center jest krokiem we właściwym kierunku.

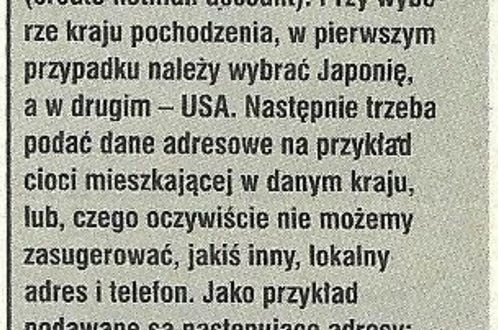
Matt ■ ■

STREAMOWANIE FILMÓW



Tylko dwie opcje tak naprawdę sprawiają, że warto zdecydować się na Windows Media Center. Pierwszą z nich jest My Videos, czyli możliwość streamowania filmów z komputera do konsoli i oglądanie ich na dużym ekranie rozpierając się wygodnie na kanapie. Wiecie już, że pliki .avi i .mov nie wchodzą w grę, bo Media Center nie chce ich odtwarzać. Pojawiły się jednak dwie ciekawe alternatywy. Jedną z nich jest ściągnięcie ze strony www.microsoft.com programu Windows Media Encoder 9, który w locie konwertuje filmowe pliki i w tym samym momencie przesyła je do konsoli. Problem w tym, że zmuszenie Encodera do działania jest dosyć trudne (na każdym komputerze konfiguruje się go inaczej), ale kiedy Wam się już uda, wszystkie filmy dekodował będzie na bieżąco, a więc trakcie ich oglądania! Innym sposobem na oglądanie „avików" jest zaopatrzenie się w darmowy program Videora XBox 360 Converter, który znajdziecie na stronie http://www.videora.com/en-us/Converter/Xbox360. Videora działa inaczej, niż Encoder – najpierw konwertuje film na format .wmv, a dopiero w drugiej kolejności streamuje go do Xboxa. Operacja trwa oczywiście dłużej niż zabawa z Encoderem (musimy czekać, aż Videora przerobi cały film), ale jej obsługa jest dla odmiany banalna. Inna sprawa, że korzystając ze wspomnianego wcześniej Encodera nie macie możliwości przewijania filmu, ani skutecznego zapauzowania go. Wybór aplikacji, którą przerabiać będziecie filmy należy zatem do Was.

LIVE! Z JAPONII I USA



Jeden z Xboxowych serwisów podał niedawno prosty sposób na dobranie się do japońskiej i amerykańskiej zawartości Xbox Live! W jakim celu? Choćby w takim, by obejrzeć trailery gier i filmów lub ściągnąć dema niedostępne na europejskim serwisie – na przykład japończycy mieli demo Project Gotham Racing 3 kilka tygodni przed Europejczykami.

Najszybsza metoda to wbicie się (z peceta) na stronę www.passport.com i założenie dwóch kont hotmail (create hotmail account). Przy wyborze kraju pochodzenia, w pierwszym przypadku należy wybrać Japonię, a w drugim – USA. Następnie trzeba podać dane adresowe na przykład cioci mieszkającej w danym kraju, lub, czego oczywiście nie możemy zasugerować, jakiś inny, lokalny adres i telefon. Jako przykład podawane są następujące adresy:

United States
Postal Code: 10012
State: New York, City New York City
Phone Number: 1-866-530-1234

Japan
Postal Code: 150-2345
Province: Tokyo-to
Phone Number: 3201-3331

Po założeniu kont mailowych trzeba odpalić Xboxa 360 i wybrać opcję zmiany profili (switch profile), dodać nowe konto Xbox Live (jeśli nie chcecie płacić, wybierzcie opcję Silver) i wstukać te same dane, co w przypadku maila. Całą operację można również przeprowadzić na Xboksie 360, ale zajmie to nieco więcej czasu. Profile można dowolnie przełączać w menu konsoli.

INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS LA
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: MARZEC
KONSOLE: PS2, XBOX, XBOX 360, PSP

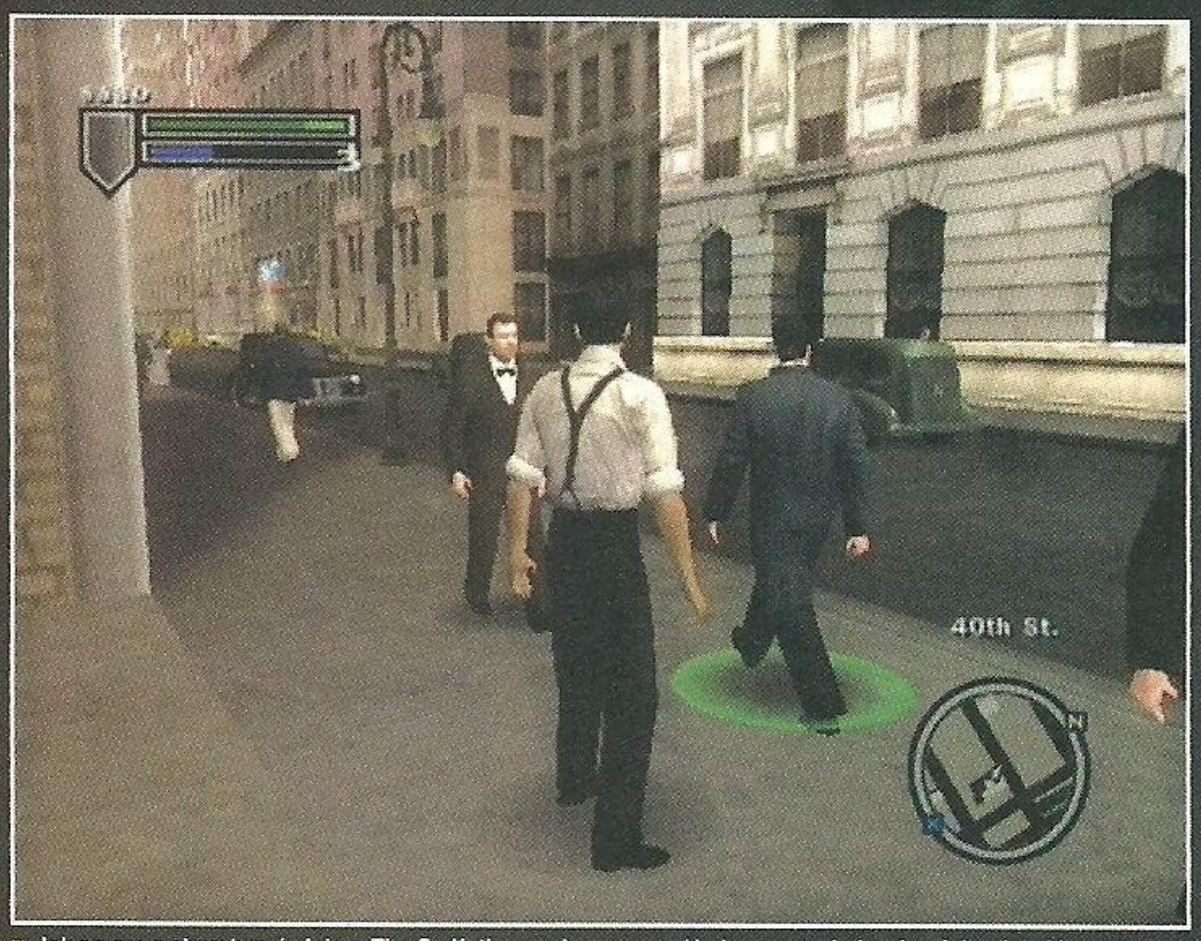
THE GODFATHER

„PRZEZ CAŁE MOJE ŻYCIE NIE POZWOLIŁEM SOBIE NA CHWILĘ BEZTROSKI. KOBIETY I DZIECI MOGĄ BYĆ BEZTROSKIE. MĘŻCZYZNA – NIGDY" – DON VITO CORLEONE

Oto mała wyliczanka. Electronic Arts, licencja jednego z najbardziej uwielbianych filmów wszech czasów, budżet liczony w dziesiątkach milionów dolarów, oryginalni aktorzy, ponad stuosobowa ekipa pracująca przy grze. Nie. To nie kolorowa i radosna platformówka na podstawie Piratów z Karaibów.

Powiem szczerze: taka forma The Godfather, to ostatnia rzecz, jakiej spodziewałem się po EA. Przecież firma ta nigdy nie ukrywała, że ich celem jest tworzenie gier dla tak zwanego „casual playera", czyli osoby, która bawi się grami, ale nie chce badać w nich każdego fragmentu terenu, w kółko bić swoich rekordów, czy grać sto godzin w dany tytuł. Zabawa ma być beztroska, nieskrępowana; z ładną grafiką i najlepiej licencjonowaną muzyką. I bez kontrowersyjnej zawartości, dzięki czemu produkt mógłby trafić do każdej grupy wiekowej.

The Godfather stawia to wszstko na głowie. Po pierwsze, to gra tylko i wyłącznie dla dorosłych. Są tu brutalne i niezwykle obrazowe sceny morderstw, lecą przekleństwa, a mafijny świat jest miejscami po prostu odrażający. A po drugie, The Godfather wyposażono w otwarty świat, w którym, nomen omen, można zbadać każdy fragment terenu. I w którym można spokojnie zagłębić się na sto godzin.



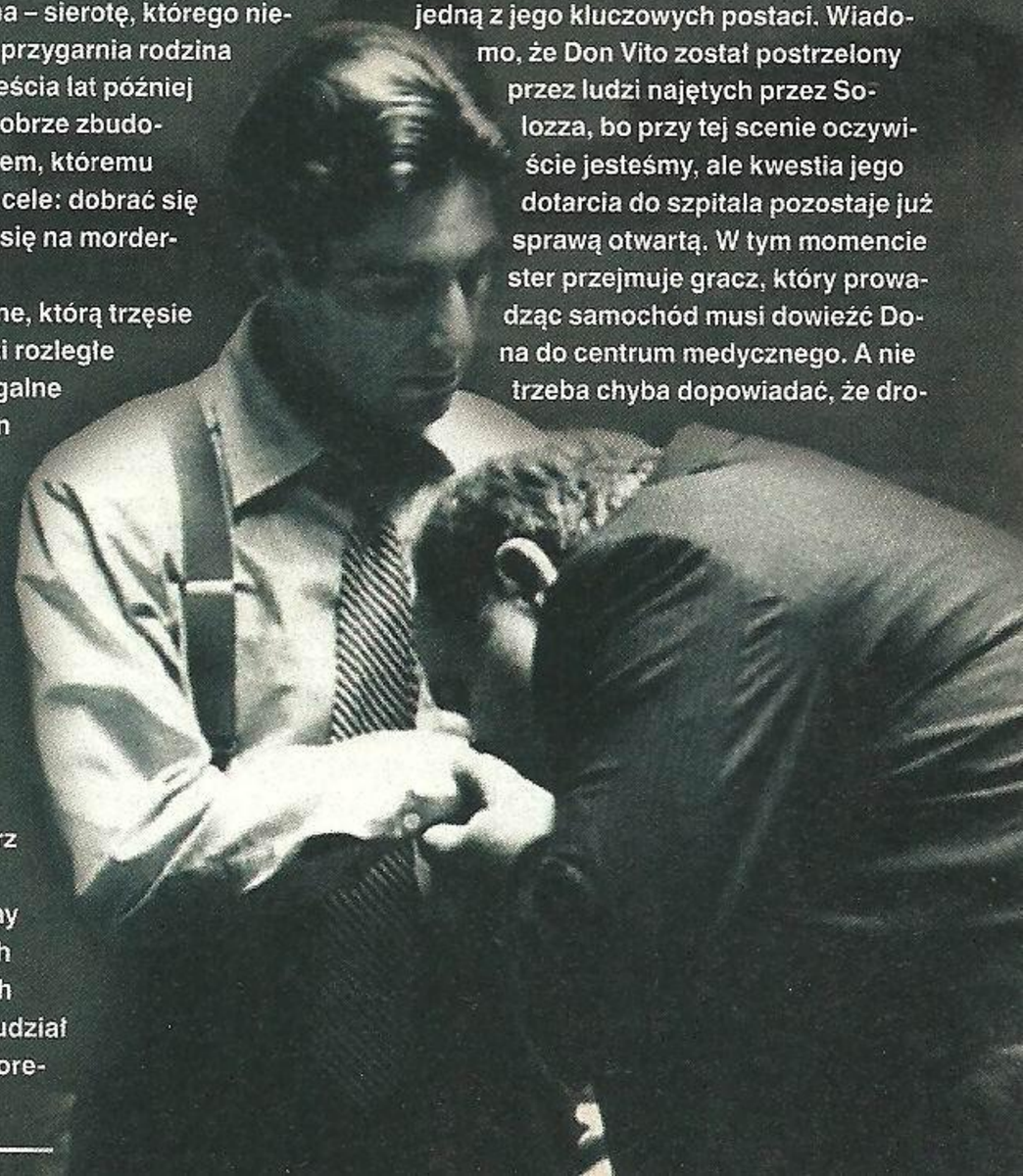
Jak na grę z otwartym światem The Godfather może poszczycić się naprawdę bardzo dobrą i dość szczegółową, a także klimatyczną grafiką.

„AMERYKA DAŁA MI WSZYSTKO"

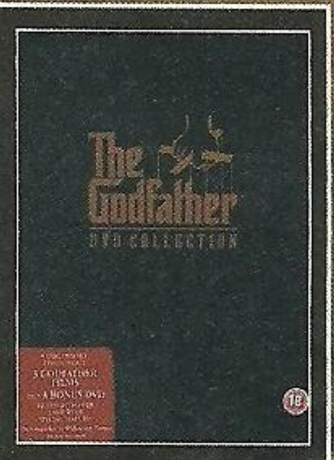
Płyta z napisem Production Demo pozwoliła mi jedynie na stosunkowo krótkie, bo trzygodzinne zapoznanie się z Nowym Jorkiem w chwilę po zakończeniu Drugiej Wojny Światowej. Ale zanim zaczniemy zabawę, obejrzymy intro. Oto ginie na ulicy włoski gangster, pozostawiając syna – sierotę, którego niejako pod skrzydła przygarnia rodzina Corleone. Dwadzieścia lat później chłopiec jest już dobrze zbudowanym młodzieńcem, któremu przyświecają dwa cele: dobrać się do kasy i zemścić się na mordercach ojca.

Rodzina Corleone, którą trzęsie Don Vito, prowadzi rozległe i oczywiście nielegalne interesy. Stary Don Vito jest jednak tradycjonalistą i zamierza spokojnie dożyć swoich dni, specjalnie się nie wychylając. Tymczasem nad Ameryką wisi nowe widmo: narkotyki. Handlarz Solozzo chce sprzedawać prochy na kontrolowanych przez Dona ulicach oferując rodzinie udział w zyskach. Don Corleone nie zgadza się na to, Solozzo wynajmuje morderców atakujących starszego pana, a wykorzystując chwilową słabość klanu Corleone inne mafijne rodziny w Nowym Jorku przypuszczają krwawy atak, bo idzie przecież o przejęcie nielichego interesu. Tak w dużym skrócie wygląda fabuła filmu, a co za tym idzie także gry.

Scenarzyści świetnie to sobie wszystko poukładali, a gracz de facto uczestniczy w wydarzeniach znanych z filmu nie będąc jedną z jego kluczowych postaci. Wiadomo, że Don Vito został postrzelony przez ludzi najętych przez Solozza, bo przy tej scenie oczywiście jesteśmy, ale kwestia jego dotarcia do szpitala pozostaje już sprawą otwartą. W tym momencie ster przejmuje gracz, który prowadząc samochód musi dowieźć Dona do centrum medycznego. A nie trzeba chyba dopowiadać, że dro-



TRYLOGIA



Jeśli do tej pory nie mieliście okazji obejrzeć trzech części Ojca Chrzestnego, warto przed premierą gry to nadrobić. Trzydziesta rocznica powstania pierwszej części kultowej sagi zaowocowała specjalnym wydaniem trylogii na DVD.
Na pięć wypełnionych po brzegi płyt składają się trzy bardzo długie filmy, a także masa kolekcjonerskich dodatków dla fanów. Zestaw kosztuje poniżej 200 złotych.
Warto dodać, że pierwsza część zebrała aż osiem nominacji do Oskara zbierając trzy statuetki, druga – jedenaście nominacji i sześć wygranych, zaś trzecia otrzymała „tylko" siedem nominacji do nagrody Akademii. Nieźle, prawda?

KUSTOMIZACJA i STATSY

Przy pomocy edytora Mobface można dowolnie zmieniać wygląd swojej postaci (w naszej wersji można było to zrobić za każdym razem po wczytaniu save'a). Wygląd, strój, kolory – pełna swoboda...

Skill pointy to naturalnie punkty pojawiające się w miarę zaliczania kolejnych misji, a mogące zostać dowolnie rozdysponowane przez gracza. Poprawiają umiejętności w walce wręcz, strzelaniu, zwiększają szybkość i tak dalej.

Wczesny screen z Xboxa 360 – posiadacze tej konsoli na swoją wersję poczekają jeszcze około pół roku.

ga najeżona jest złoczyńcami czyhającymi na życie głowy rodziny Corleone. Inny przykład to jedno ze spotkań z mordercą Lucą Brasi, który w pewnym momencie „zasypia razem z rybami" – gracz przez okno widzi, jak wierny rodzinie Luca traci życie, ale już w chwilę potem rzuca się, by go pomścić. Takich smaczków jest mnóstwo i z pewnością każdy, kto oglądał film z radością będzie je wyłapywał.

SYSTEM

System gry, czego można było się spodziewać, jest zbliżony do GTA – otwarty świat, a raczej wielkie miasto, jego mieszkańcy zajęci własnym życiem, a pośród tego wszystkiego gracz, pnący się coraz wyżej w hierarchii rodziny Corleone. Początkowo zadania, które otrzymuje młodzian są proste i służą nauce gangsterskiego rzemiosła. Oto trzeba pobić dwóch studentów napastujących Włoszkę, przejść trening strzelecki wraz z Lucą Brasim czy zaprosić sklepikarza do przyjęcia ochrony od rodziny Corleone. Wraz z tymi misjami poznajemy niuanse sterowania, a także kolejnych, ważnych dla fabuły ludzi. Dona Coreleone, jego synów – Santino, Michaele i Fredo, czy masę innych. W tym naturalnie kobiety.

Część zadań otrzymujemy przez telefon, inne pochodzą bezpośrednio z ust zleceniodawców. Oczywiście główny scenariusz stanowi jedynie zaproszenie do właściwej zabawy, która polega na poznawaniu Nowego Jorku i podporządkowywaniu go wpływom rodziny Corleone. W mieście znajduje się ponad 150 sklepów i kolejne 100 nielegalnych przybytków (szulernie, domy publiczne itp.), które powinny płacić za ochronę jedynej właściwej osobie. Powinny, ale tego nie robią, bowiem część z nich znajduje się w strefach wpływów innych rodzin. Sklepikarza należy postraszyć, pobić, postrzelić, bądź zdemolować wyposażenie sklepu, ale trzeba też liczyć się z tym, że na pomoc pospieszy mu rodzina, której płaci, błyskawicznie wysyłając patrol interwencyjny.

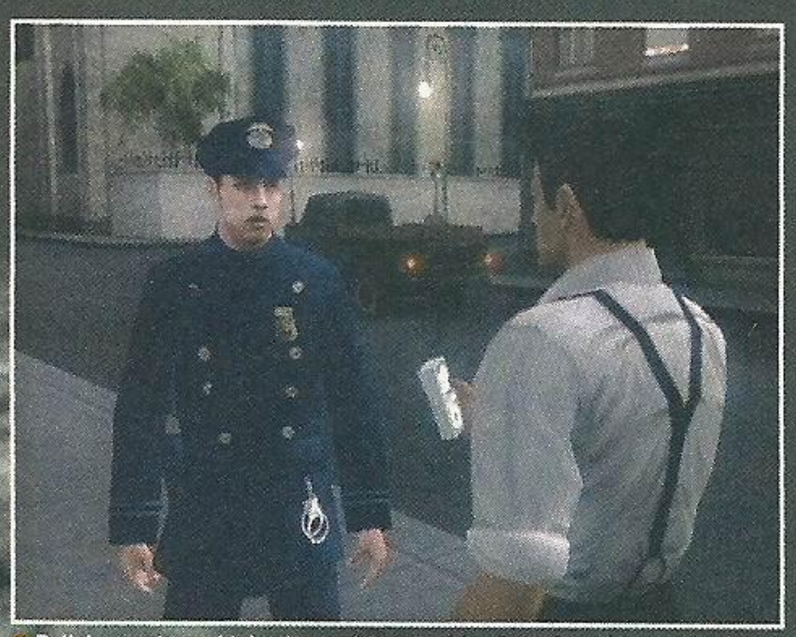
Można też zabawić się w egzekutora, biorąc zlecenia na ludzi, którzy w ten, czy inny sposób podpadli rodzinie. Można wreszcie zapolować na ciężarówki szmuglujące kontrabandę innych rodzin – przyduszenie i przesłuchanie kierowcy zaowocuje wydaniem magazynu, w którym przechowywane są wóda i fajki... Albo broń. Możliwości zarobkowania ma być o wiele więcej, ale nie wszystkie dane mi było sprawdzić.

Aha – często do nie swoich spraw wtrąca się policja. Funkcjonariuszy zamiast okładać pałą można spróbować przekupić – czasem po prostu idą swoją drogą i zapominają o tym, co widzieli. Ale jeśli zobaczą za dużo, przestaną brać w łapę i postawią na nogi cały oddział w pogoni za naszym bohaterem... A tego chyba nie chcemy.

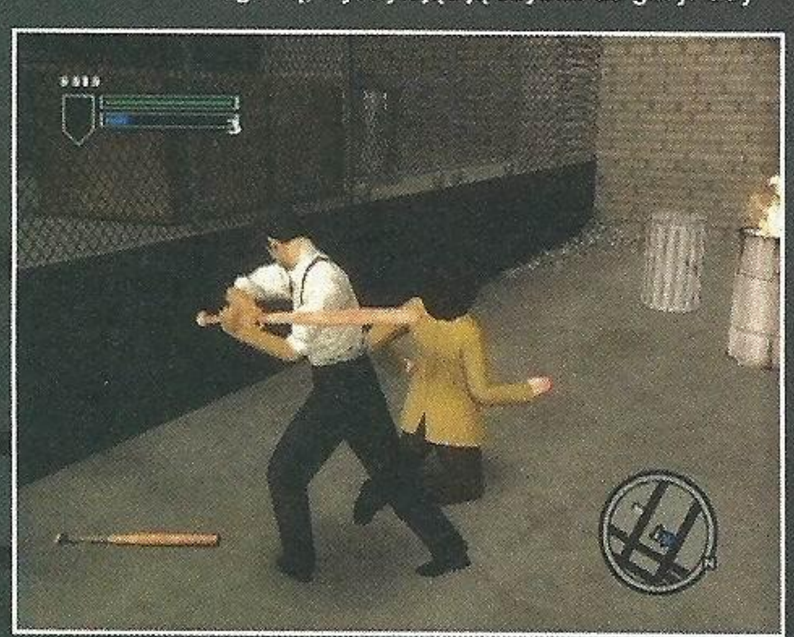
GRACZ DE FACTO UCZESTNICZY W WYDARZENIACH ZNANYCH Z FILMU NIE BĘDĄC JEDNĄ Z JEGO KLUCZOWYCH POSTACI

WALKA

Znakomicie przedstawia się system odpowiedzialny za walkę wręcz, będącą nieodłączną częścią zabawy. Ciosy zadaje się nie przyciskami na padzie, ale wzorem choćby bokserskiego Fight Night wychylając prawą gałką analogową. Gra kapitalnie wyczuwała, co chciałem zrobić – gdy zamarzyło mi się obsypanie adwersarza serią szybkich, lekkich udrzeń (choćby po to, żeby odepchnąć go od siebie), dokładnie tak postąpiłem z gałką, wychylając ją szybko do góry. Gdy


Policja często znajduje się w miejscu, gdzie niekoniecznie mamy ochotę ją oglądać. Czasami załatwia sprawę tłusta paczka banknotów...

Ikona nad łóżkiem pokazuje, że można zapisać tu stan gry. Piętro niżej znajduje się telefon, który można wykorzystać do kontaktu ze światem.


Arsenał dostępnych środków perswazji jest dość pokaźny. Nie zabrakło takich zabawek jak kij baseballowy czy garota do duszenia od tyłu.

Centre St.

Prince St.

chciałem wypłacić potężny cios w szczękę, musiałem odchylić najpierw gałkę do tyłu, aby wziąć zamach, a następnie szybko pchnąć ją do przodu. Do tego dochodzi jeszcze możliwość przytrzymywania przeciwnika i szarpania go na boki, bądź rzucania nim o ścianę i przedmioty. Trzymając gościa jedną ręką, pracuje nie tylko druga (mocne lepy pionowe, słabsze poziome), ale także i kolano (w splot) oraz głowa (czołem w nos) naszego zucha. Jest również blok i uniki, bo niektórzy oponenci stawiają zaciekły opór. To ciągle nie wszystko. Można podkradać się od tyłu i po cichu zachodzić przeciwnika. Przydaje się to choćby do wymknięcia się kordonowi policjantów obstawiających budynek – można więc cichaczem podejść, złapać i przeciągnąć gościa na bok, tak, by nikt go nie widział, a następnie wyjąć kij bejzbolowy lub zabraną policjantowi pałkę i sprać go również za pomocą prawej gałki.

System działa podobnie przy rzucaniu dynamitem czy koktajlami Mołotowa. Trzymając w ręku ładunek należy odchylić gałkę do tyłu, a następnie szybko i sprawnie przesunąć ją do przodu, a paczka wyfrunie z rąk naszego gangstera i poleci we wskazane miejsce

Gdy przeciwnikowi pozostało niewiele energii, można go ostatecznie wykończyć – informuje o tym napis na górze ekranu. W zależności od tego, co bohater trzyma w dłoniach obserwujemy brutalne morderstwo. Seria ciosów, rzucenie przeciwnika na glebę i złamanie mu karku butem, przyłożenie pistoletu do głowy i pociągnięcie za cyngiel, czy zdruzgotanie grdyki kijem. A to tylko niektóre z egzekucji, dla których w menu przygotowano osobną listę. Kolejną sprawą jest strzelanie, które rozwiązano w dwojaki sposób. Można zalokować się na przeciwniku (i zmieniać w locie cel), a można również włączyć tryb dowolnego celowania prawą gałką analogową. Przy tym w trybie lokowania autorzy wsadzili fajny patent, dzięki któremu celownik można dowolnie przesuwać. Da się zatem ustrzelić headshota, bądź też położyć gościa na ziemi waląc mu serię po kolanach. Przetestowałem trzy bronie palne:

LA FAMILIA CORLEONE

Rodzina Corleone dzięki inteligencji i przebiegłości Dona Vito rosła w siłę przez długie lata. Vito zdobywał sobie posłuch nie tylko za pomocą karabinu i urżniętego końskiego łba wrzucanego w nocy do czyjegoś łóżka. Zawsze odwzajemniał przysługi, był chętny do pomocy i uczynny dla przyjaciół, a z wrogami próbował pertraktować zanim doszło do rozlewu krwi.
Przez te wszystkie lata don Vito zgromadził przy sobie wiernych (jak mniemał) i zaufanych ludzi, którzy stanowili trzon mafijnej rodziny. Większość z nich spotkamy również w grze – oto postacie, które pojawiły się już po kilku godzinach zabawy.

Don Corleone, czyli głowa rodziny. To dzięki jego obrotności Rodzina Corleone należy do najpotężniejszych w Nowym Jorku. W filmie zagrał go Marlon Brando.

Zwany po prostu Sonny. To pierwszy syn Dona Vito, czyli główny spadkobierca. Szalony, narwany i nie znający strachu. Wcielił się w niego James Caan.

Drugi syn Dona okazał się miękkim i wrażliwym, a także łatwo podatnym na sugestie człowiekiem. Nie dla niego gangsterska robota.

Najmłodszy z synów Vito, a jednocześnie, jak się okazało, najbardziej odpowiedzialny i... bezlitosny. Brawurowa kreacja Ala Pacino w filmie.

Sierota wychowywany razem z chłopakami; przybrany syn Dona. Stał się też jego strategiem i najbardziej zaufanym doradcą. Zagrał go Robert Duvall.

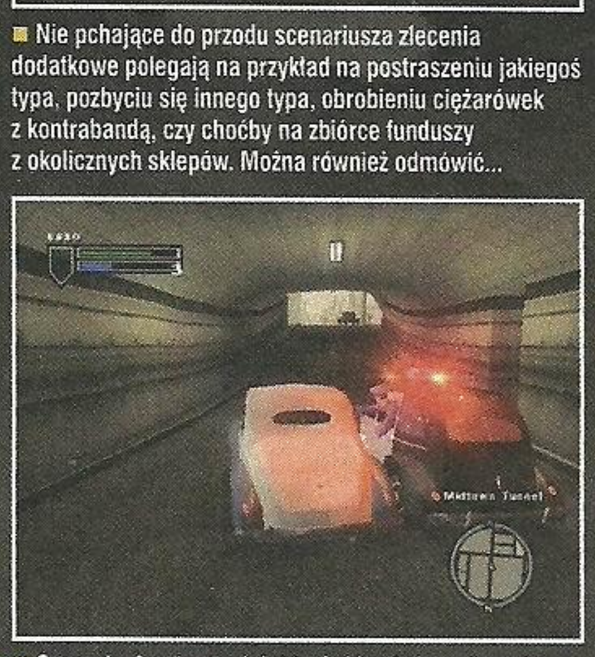
Luca to rodzinny hitman, czyli człowiek od zaawansowanych pertaktacji, przypominania o terminie spłaty długu, bądź mordowania. A tak.

„Klemenca" to wierny jak pies zwierzchnik jednej z mniejszych rodzin, podporządkowanych Rodzinie Corleone. Prawdziwy przyjaciel?

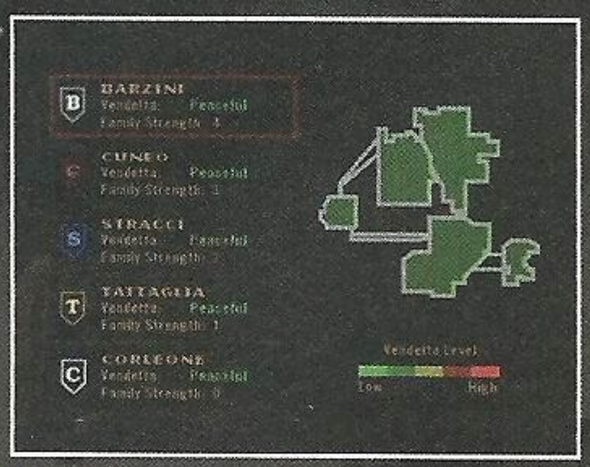
Jeden z ważniejszych ludzi rodziny, raczej od tych mniej jasnych interesów. Ci, którzy oglądali film, wiedzą o nim więcej...

Dama w czerwieni ma na imię Francesca i jest winna naszemu bohaterowi wdzięczność za wyratowanie z nielichych opresji. Czy się odwzięczy? Zobaczymy, hehe. Na screenie spotkanie przy łożu jej rannego w strzelaninie brata, oczywiście również mafioso.

Nie pchające do przodu scenariusza zlecenia dodatkowe polegają na przykład na postraszeniu jakiegoś typa, pozbyciu się innego typa, obrobieniu ciężarówek z kontrabandą, czy choćby na zbiórce funduszy z okolicznych sklepów. Można również odmówić...



Samochody z tamtych lat to dość potężne, ale wolne i mało zwrotne trumienki o pękatych kształtach. Warto jednak dodać, że prowadzi je się całkiem fajnie. O ile oczywiście nie goni nas policja – wtedy trzeba wiać nie oglądając się za siebie.



■ Raporty Toma Hagena mówią praktycznie wszystko o świecie gry – która rodzina kontroluje dany teren, jaki jest poziom niechęci między klanami, napięcia policji i tym podobne. W połączeniu z możliwością rozbudowywania statystyk robi się całkiem sensowny rdzeń gry.

■ W ciemnych, dusznych alejkach czają się sprzedawcy handlujący czarnorynkowym towarem. Sto dolców za kilka lasek dynamitu to pora kwota, ale jak to mówią – jak już jechać, to „na bogato"...

■ Większość lokali ma kilka pomieszczeń, bądź nawet poziomów. Może być tak, że nad fryzjerem mieści się nielegalne kasyno, przynoszące spore dochody. Warto je przejąć, ale najpierw trzeba je znaleźć...

■ Misja, w której ścigamy samochodem karetkę wiozącą słabnącego od postrzału Dona, to kolejny przykład na świetne wkomponowanie nowych sekwencji w doskonale znany scenariusz filmu.

PRZEMUJEMY TĘ BUDĘ

Przejmowanie kolejnych biznesów jest kluczem do kontroli nad podziemnym światem Nowego Jorku. Oczywiście nie chodzi przykładowo o własnoręczny wyrób ciastek i tortów, a przekonanie właścicielki, że potrzebuje ochrony.

Próby tłumaczeń na niewiele się zdają; właścicielka jest oporna. Cóż – w końcu już ktoś bierze kasę za ochronę jej lokalu. Inna rodzina.

Koniec ceregieli! Trzeba porozwalać trochę szafek i przywalić kilka razy właścicielowi. A także pokonać „ochronę", która znienacka pojawia się w lokalu.

Po skopaniu leszczy łaskawie zgadzamy się chronić ten lokal w zamian za niewielką sumkę.

rewolwer, strzelbę i karabin maszynowy (Tommy Gun) i również w kwestii różnic między nimi autorzy spisali się na medal – karabin, choć wali seriami, ma spory rozrzut (a celownik przez to staje się większy), podczas gdy shotgun potrafi położyć przeciwnika jednym strzałem na korpus. Niektóre strzelaniny są proste i trwają kilka sekund – inne, jak choćby czyszczenie z płatnych morderców szpitala, w którym leży Don, potrafią napsuć nieco krwi i zmuszają do powtarzania misji.

MOBFACE, WSKAŹNIKI I OPRAWA

Szumnie zapowiadany system dowolnej kreacji wizerunku bohatera faktycznie działa, jak trzeba. Przy pomocy dziesiątek potencjometrów można dowolnie zmieniać aparycję, sylwetkę, fryzurę, kolor skóry i masę, masę innych rzeczy, tworząc postać dopasowaną dokładnie do własnych preferencji. Oprócz tego istnieje możliwość niemal dowolnego strojenia się – nowe garniaki, koszule, buty, kapelusze kupuje się za zarobioną na cudzej krzywdzie kasę, a efekty oczywiście widać w grze.

Druga kwestia warta uwagi, to liczne wskaźniki, ba, całe ekrany przeróżnych wskaźników i tabelek, prezentujące wszelkie możliwe informacje przydatne dla mafioso. Oprócz tak prozaicznych rzeczy jak mapa Nowego Jorku, wykaz broni, wykonanych przez gracza egzekucji, czy jego skillpointów, znajdziecie tam również raport Toma Hagena, doradcy rodziny. Tam na specjalnej mapie wyraźnie widać strefy wpływów danych rodzin, ich nastawienie do la familia Corleone, a także poziom vendetty. Po rozpoczęciu wojny z którąś rodziną pojawienie się na jej terenie będzie zapewne dość niebezpieczne, a to z powodu gangsterów czyhających na życie gracza.

Jeszcze słowo o oprawie. Jak na grę z otwartym światem jest po prostu znakomita. Największe wrażenie robią postacie, z kapitalną mimiką twarzy – to trzeba zobaczyć na zbliżeniach. Nowy Jork i klimat tamtego okresu oddano bez pudła i to zarówno wnętrza, jak i ulice miasta. Animacja, płynność – nie mam specjalnych zastrzeżeń, choć tu i ówdzie przydadzą się jeszcze drobne poprawki. A do tego jest przecież muzyka z niezapomnianym tematem przewodnim i rewelacyjne głosy postaci. Oczywiście wszystko streamowane jest w locie do pamięci konsoli, tak więc doładowywania są bardzo rzadkie. Pierwsza liga.

W PEWNYM MOMENCIE ZNANE Z FILMU WYDARZENIA ZWYCZAJNIE SIĘ SKOŃCZĄ. MIMO TO ZABAWA BĘDZIE TRWAĆ DALEJ

OFERTA NIE DO ODRZUCENIA?

Sceny i dialogi prosto z kultowego filmu, efektowne strzelaniny, misje skradankowe, brawurowe pościgi i ucieczki samochodami, setki pobocznych zadań do wykonania w wielkim mieście. Tych kilka pierwszych godzin, to jedynie preludium do świata The Godfather – założenia tej gry są bowiem niezwykle obszerne. Najważniejsze jest jednak to, że sam scenariusz filmu ma stanowić wprowadzenie do właściwej zabawy. Owszem, gracz aktywnie uczestniczy w tragedii rodziny Corleone, ale w pewnym momencie znane z filmu wydarzenia zwyczajnie się skończą. Mimo to zabawa będzie trwać dalej. Mafijne rodziny trzęsące Nowym Jorkiem będą prowadzić regularną wojnę próbując powiększyć strefy swoich wpływów, najeżdżając i przejmując kolejne biznesy, bądź napuszczając na siebie funkcjonariuszy w niebieskich mundurach, a gracz, choć oczywiście wierny la familia Corleone, będzie starał się zbudować własne imperium.

David DeMartini potwierdza, że grę da się ukończyć na trzy sposoby. Pierwszy zakłada podporządkowanie swojej rodziny Donowi Corleone, która to rola przypadnie młodemu Michaelowi. W drugim przypadku, to gracz stanie się głową rodziny Corleone. Zaś w trzecim zakończeniu cały Nowy Jork wraz ze wszystkim rodzinami będzie leżał u stóp gracza, który stanie się Cappo di Tutti Cappi, czyli szefem wszystkich szefów. Jednak ten ostatni wariant przeznaczony jest dla prawdziwych wyjadaczy gotowych poświęcić kilkadziesiąt godzin swego czasu.

Wszystko to oczywiście zweryfikujemy przy okazji recenzji ukończonej gry. Czy będzie to oferta nie do odrzucenia? Nie ukrywam, że jestem pod wrażeniem tej superprodukcji – dla mnie The Godfather zapowiada się na najambitniejszą produkcję Elektroników tej dekady, choć z pewnością nie uniknie oskarżeń o kopiowanie pomysłów z Grand Theft Auto, na szczęście odpowiednio wzbogaconych i rozbudowanych. Już teraz zapraszam do obszernej recenzji w kwietniowym numerze Neo Plus. **Gulash** ■ ■

POCIĄG DO HOLLYWOOD

Czy Electronic Arts odniesie upragniony sukces na polu filmowych licencji?

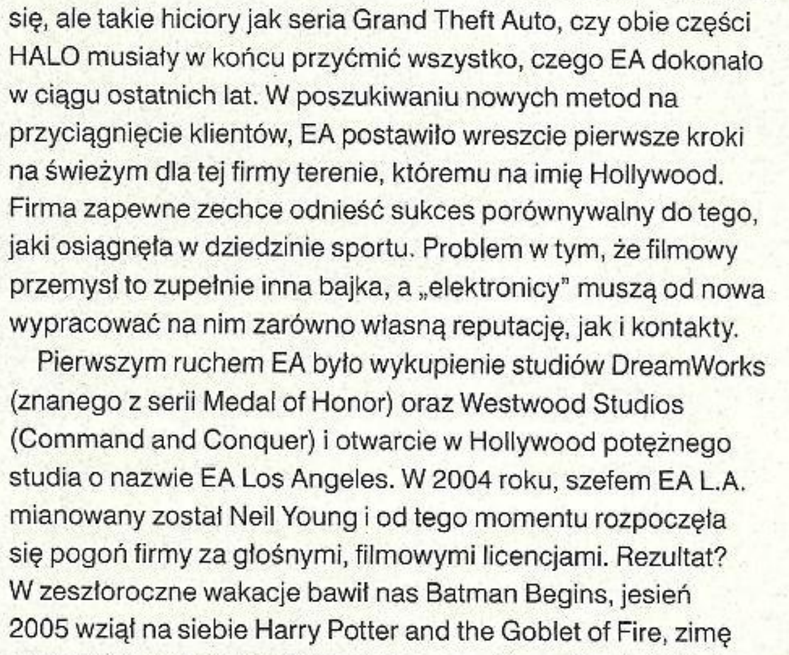
„Chciałbym, abyś odwiedził tego człowieka i dowiedział się, co budzi jego strach." – mówi do mikrofonu Marlon Brando, głosem legendarnego Dona Corleone – „Kiedy to zrobisz, złożymy mu ofertę nie do odrzucenia i przekonamy się, czy sprawiedliwość rzeczywiście stoi po naszej stronie." Mimo iż słowa te wypowiedział kultowy, nieżyjący już aktor, nigdy nie usłyszeliśmy ich ani w *Ojcu Chrzestnym*, ani w żadnym z jego sequeli. Głos jednego z najlepszych aktorów wszech czasów mielibyśmy okazję usłyszeć w grze The Godfather, która w marcu tego roku ukaże się wreszcie w sklepach. Taśmy z nagraniami Marlona spłonęły co prawda w ogniu, bo autorzy gry nie chcieli podstawiać jego konającego i pełnego cierpienia głosu pod cyfrowego Dona, ale w tym przypadku chodzi o coś zupełnie innego. Oto jeden z najlepszych aktorów w historii kina dał się zaprosić do współpracy przy grze video, a tym samym dystans, jaki dzieli kino i elektroniczną rozrywkę ponownie się zmniejszył.

Podobnie jak Marlon Brando w latach swej świetności, Electronic Arts również nie ma obecnie równych w przyciąganiu do siebie publiczności. Sam tylko rok finansowy 2005 firma zamknęła z obrotem 3,1 miliarda dolarów i nie ma się w zasadzie czemu dziwić, bo z roku na rok EA hurtowo wydaje jedne z najlepiej wypromowanych i sprzedających się gier na rynku. Największa część obrotu „elektroników" pochodzi oczywiście z działu gier sportowych (EA Sports), gdzie sam tylko Madden NFL przez ostatnich 16 lat sprzedał się w nakładzie 35 milionów sztuk. Ciekawa sprawa, ale to właśnie dochód z poprzednich części Maddena pozwolił firmie sprawdzić swój potencjał w innych dziedzinach gier sportowych. I takie były początki światowego giganta.

EA LOS ANGELES

Nic co dobre nie trwa jednak wiecznie, a począwszy od 2003 roku dochody EA z gier sportowych zaczęły się kurczyć. Wprawdzie nadal mówimy o gigantycznej sprzedaży, jaką notował dział EA Sports, ale z roku na rok coraz szczuplejszej. Powodów malejących zysków szukać można wszędzie, ale do tych najbardziej prawdopodobnych zaliczylibyśmy trzy. Po pierwsze, klienci powoli przygotowywali się na nadejście konsol nowej generacji (Xbox 360, PlayStation 3), w związku z czym część z nich wstrzymała się z kupowaniem gier na obecne maszyny. Po drugie, EA być może wykonywało solidne rzemiosło, ale prawdą jest, że ofertą firmy rządziły głównie sequele i odsmażane hity, a brakowało w niej dzieł wielkich i odważnych. No i po trzecie – umówmy się, ale takie hiciory jak seria Grand Theft Auto, czy obie części HALO musiały w końcu przyćmić wszystko, czego EA dokonało w ciągu ostatnich lat. W poszukiwaniu nowych metod na przyciągnięcie klientów, EA postawiło wreszcie pierwsze kroki na świeżym dla tej firmy terenie, któremu na imię Hollywood. Firma zapewne zechce odnieść sukces porównywalny do tego, jaki osiągnęła w dziedzinie sportu. Problem w tym, że filmowy przemysł to zupełnie inna bajka, a „elektronicy" muszą od nowa wypracować na nim zarówno własną reputację, jak i kontakty.

Pierwszym ruchem EA było wykupienie studiów DreamWorks (znanego z serii Medal of Honor) oraz Westwood Studios (Command and Conquer) i otwarcie w Hollywood potężnego studia o nazwie EA Los Angeles. W 2004 roku, szefem EA L.A. mianowany został Neil Young i od tego momentu rozpoczęła się pogoń firmy za głośnymi, filmowymi licencjami. Rezultat? W zeszłoroczne wakacje bawił nas Batman Begins, jesień 2005 wziął na siebie Harry Potter and the Goblet of Fire, zimę spędziliśmy z Seanem Connerym w grze From Russia With Love, zaś na horyzoncie spokojnie czai się The Godfather. Spójrzmy prawdzie w oczy. Wykupując znane licencje, EA nie robi niczego nowego, a gry na podstawie filmów powstają przecież od zarania konsolowych dziejów. Developerzy lubią brać na warsztat filmowe licencje, choćby dlatego, że jeśli film odniósł sukces, to połowę pracy przy promowaniu gry mają już za sobą. Problem w tym, że adaptacje filmów prawie zawsze gwarantowały marną jakość gier, a bankructwo Atari i pomysł zakopania tysięcy niesprzedanych gier E.T. na pustyni Mojave to już prawdziwy klasyk. Dopiero w momencie, gdy Electronic Arts wzięło sprawy w swoje ręce, jakość gier opartych na filmowych licencjach znacząco się podniosła. Neil Young w dalszym ciągu kręci jednak nosem. Mimo iż jego firma jest aktualnie w posiadaniu trzech niezwykle gorących licencji (James Bond, Lord of the Rings i Harry Potter), ambicje szefa idą jeszcze dalej. „Czy gra video jest w stanie zmusić Was do płaczu?" – pyta Neil – „Gdyby naszym tytułom udało się wywołać w graczach takie emocje, osiągnęlibyśmy drastyczną przewagę nad konkurencją."



■ **Władca Pierścieni: Trzecia Era była dobrym krokiem w stronę wykorzystania licencji filmowych.**

Electronic Arts zaatakowało Hollywood i miało ku temu przynajmniej dwa dobre powody. Pierwszy znacie – mimo iż gry sportowe tej firmy nadal sprzedają się w obłędnych ilościach, to chudnące dochody zmusiły ją do eksploracji nowych terenów. Po drugie zaś, sportowy i filmowy showbiznes mają ze sobą dużo wspólnego. W obu przemysłach toczą się negocjacje ze znanymi gwiazdami (a raczej ich prawnikami i doradcami) i nieważne, czy jest to wesoły Tiger Woods, czy schorowany Marlon Brando. Sport i filmy oznaczają również wielomilionowe kontrakty. Dacie wiarę, że piętnastoletnia wyłączność na gry firmowane logo ESPN kosztowała Electronic Arts blisko 790 milionów dolarów? Tajemnicą chwilowo pozostaje kwota, jaką EA zainwestowało w licencję i marketing The Godfather. Stawiam, że można za to kupić niewielkie miasto w Polsce.

BRUDNY HARRY POTTER

Nie wszystkie decyzje, które podjęło EA L.A. należą do najbardziej trafnych. Jak wspomniałem, firma ma obecnie trzy bardzo mocne licencje – Władca Pierścieni, Harry Potter i James Bond, zaś suma sprzedanych na tych licencjach gier zamknęła się w 2005 roku na poziomie 71 milionów egzemplarzy. Dużo, prawda? Ale nie każdy Bond i nie każdy Frodo należał do bestsellerów. Zmorą EA okazał się GoldenEye: Rogue Agent oraz The Battle for Middle-Earth, które sprzedały się tragicznie. No i Catwoman... Koszmarny film, jeszcze gorsza gra i żałosny wynik stu tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Dla porównania, Spider-Man 2 od Activision wchłonęło w tym samym czasie prawie trzy miliony graczy. Szybko okazało się, że w dziesiątce najlepiej sprzedanych gier na licencji filmów, EA miało zaledwie jeden tytuł – Bond 007: Everything or Nothing. Resztę stawki okupowa-

ły w tym czasie gry Activision i THQ. Oczywiście dziewięć na dziesięć najlepiej sprzedających się gier sportowych w dalszym ciągu należało do EA. Wniosek? Sport i film to tylko z pozoru dwie podobne gałęzie showbiznesu, ale jeśli przeanalizować je głębiej, szybko wychodzi na jaw, że dziedziny te diametralnie się różnią.

Sprzedaż gry opartej o licencję kinowego obrazu w dużej mierze zależy od sukcesu samego filmu. „Tylko trzydzieści procent filmów naprawdę zarabia pieniądze i podobnie jest z grami – raptem jedna trzecia z nich przynosi dochód." – mówi Bing Gordon, jedna z szych Electronic Arts. „Zgodnie z tym co powiedziałem, tylko jedna dziewiąta gier opartych na filmowych licencjach jest w stanie wygenerować zysk." – kontynuuje Gordon. Przetłumaczmy ten monolog: dobry film / zła gra = EA traci pieniądze; zły film / dobra gra = EA prawdopodobnie straci pieniądze; zły film / zła gra = Catwoman.

Robienie gier na filmowych licencjach jest dodatkowo o tyle trudne, że ciężko jest zaaranżować spotkanie twórców gry z producentami filmu i w odpowiednim momencie przechwycić od nich scenariusz. Wiecie – żeby gra była solidnie dopracowana, developerzy muszą spędzić przy niej minimum dwa lata. W sporcie wszystko jest jasne i przejrzyste. Reguły piłki nożnej, czy hokeja zmieniają się sporadycznie lub wcale – podobnie, jak sam mechanizm rozgrywek. Co innego kino. Aby gra powstała na czas (a więc, była gotowa w dniu premiery filmu), nierzadko trzeba mieć dostęp do ledwo ukończonego scenariusza, na który prawdopodobnie nie naniesiono jeszcze poprawek ani modyfikacji. Inna sprawa, że nie wiadomo, czy film na podstawie którego powstaje gra, okaże się hitem, czy shitem. Czytając skrypt ciężko powiedzieć, czy główny wątek będzie wystarczająco mocny, czy bohaterowie wypadną przekonywająco, itd, itp. Gorzej, jeśli proces próbuje się przyspieszyć – często kończy się to w dość opłakany sposób. Znacie historię Catwoman, prawda? EA i Warner Bros. uzgodniło, że grywalna „Kobieta Kot" napisana zostanie w zaledwie dziewięć miesięcy. Skutek? „Yyy, nie była to może najgorsza gra video w historii..." – tłumaczy się Jason Hall z Warner Bros. Interactive – „ale wiemy już, że nie wolno pozostawiać programistom tak mało czasu na ukończenie tytułu."

EA nauczyło się o Hollywood jeszcze jednej ważnej rzeczy. Nawet jeśli film będzie hitem-pewniakiem (ot, choćby Spider-Man 2), wcześniej należy zaklepać sobie do niego prawa. Fakt, lata negocjacji w sportowym światku doprowadziły ostatecznie do tego, że EA przerzuca dziś w licencjach dużych lig i jako pierwsza przyjmuje, bądź odrzuca wszelkie umowy, ale Hollywood to nowe podwórko, gdzie należy grzecznie stać w kolejce i czekać na swoją kolej. Szczęśliwie dla EA, łatwiej jest obecnie zdobyć taką licencję. Skończyły się czasy, kiedy studio filmowe musiało być przekonywane o wartości gry, do której sprzedaje prawa – same opłaty licencyjne i procent od sprzedaży danego tytułu (nawet do 18%!) przynosi studiom konkretne pieniądze. Nastał jednak moment, kiedy za kiepską jakość gry wytwórnie biją twórców po kieszeni. Warner Bros. Interactive stawia sprawy jasno – jeśli gra oparta na licencji ich studia nie dostanie przynajmniej 70 punktów na stronie www.metacritics.com, to wspomniane 18% ze sprzedaży gry podlega renegocjacji. Ten drastyczny ruch wymusiły słabe oceny dla gier Harry Potter i Kamień Filozoficzny (56) oraz Catwoman (46). Dodajmy, że na www.metacritics.com sportowe gry od EA łykają średnio 90 punktów i więcej. Co by jednak nie mówić, Jason Hall z WB Interactive zadowolony jest współpracą z EA przy grze Batman Begins.

Zastanawia się, czy dysponując budżetem 40 milionów dolarów warto brać się za grową adaptację filmu Brudny Harry. Jeśli do tego dojdzie, Clint Eastwood zostanie oczywiście zaproszony do współpracy.

UŚMIECH TO PODSTAWA

Jillian Goldberg jest wicedyrektorką Electronic Arts do spraw marketingu. W jej telefonie komórkowym znajdziemy numery telefonów do wielu sław – w tym do Tigera Woodsa. To ona doradza mu, w co się ubierać, a on tłumaczy jej, że najwyższa już pora znaleźć sobie męża. Urocze do potęgi, ale tak właśnie wyglądają niektóre kontakty EA ze światem sportu. Znani atleci kochają EA za to, że ich wizerunki promowane są wśród graczy. EA kocha Woodsa, bo jest dla nich ważnym elementem marketingu, a dobre relacje wykonują za nich połowę pracy. Podczas, gdy EA wyrobiło sobie dobrą markę w świecie sportu, sfera przemysłu filmowego pozostała maksymalnie zaniedbana. Firma nigdy nie miała tak dobrych, niemal koleżeńskich stosunków z żadnym aktorem, ani reżyserem. Bardzo trudno będzie wgryźć się w środowisko, w którym dbanie o dobre samopoczucie klienta jest ważniejsze, niż gdziekolwiek indziej. I nie zrozumcie mnie źle – to nie jest tak, że EA unika współpracy z aktorami z najwyższych światowych półek. W końcu wizerunek aktora zawsze korzystnie wpływa na obraz gry, zwłaszcza, jeśli ten sam człowiek grał w filmie główną rolę. EA doskonale o tym wie i dlatego przez kilka miesięcy toczyło negocjacje z doradcami Seana Connery'ego, aby ten zechciał uczestniczyć w procesie powstawania gry. Inny przypadek to Ian McKellen, aktor, który zagrał Gandalfa we *Władcy Pierścieni*. Głosu do gier EA użyczył na długo przed tym, zanim w ogóle pojawił się na planie filmu. W czym zatem problem? Ano w tym, że negocjacje z agentami aktorów to cholernie ciężki i żmudny proces, zaś EA nie okazuje w takich sytuacjach zbyt wiele tolerancji. „Najważniejsza jest dla mnie jakość gry oraz to, czy ma potencjał, aby się sprzedać" – odpowiada Neil Young – „Oryginalne głosy i wizerunki aktorów też są ważne, ale znajdują się na samym końcu długiej listy oczekiwań." Ostre słowa, ale młody Neil dodatkowo wprowadza je w czyn. Peter Jackson na przykład zmartwiony był faktem, że Electronic Arts nie rozważyło jego uwag i ewentualnej współpracy w momencie, gdy powstawały pierwsze gry na licencji Władcy Pierścieni. Zauważcie, że kiedy nadszedł moment, aby sprzedać licencję King Konga, EA nie zostało zaproszone do stołu negocjacji, a małpa powędrowała pod skrzydła Ubisoftu. „W EA liczą się przede wszystkim pieniądze, a nie ludzie." – mówi anonimowe źródło – „Przykład Petera Jacksona doskonale pokazał, że dobre stosunki z producentami filmów nie są dla nich takie ważne." Na takie zarzuty natychmiast zareagował Bing Gordon. „Ależ mieliśmy z Jacksonem świetne układy" – mówi – „po prostu grywalny Władca Pierścieni nie wymagał jego zaangażowania." Ciekawe.

Obok sprawy Petera Jacksona pojawił się jeszcze tzw. „incydent Coppoli". W kwietniu 2005 podczas telewizyjnego wywiadu, Francis Ford Coppola wyraźnie zaznaczył, iż jest zażenowany sprzedażą licencji *Ojca Chrzestnego* na potrzeby gry. „Wytwórnia Paramount nigdy nie zapytała mnie, co na ten temat myślę." – mówi twórca kultowego filmu – „Uważam, że jest to szarganie dobrego imienia mojego obrazu..." Takie historie zdarzają się wszystkim, ale nigdy nie pracują na dobre imię marki, prawda?

QUO VADIS, EA?

Pomijając jednak wszystkie te lepsze i gorsze decyzje Electronic Arts, firma próbuje na dobre zaistnieć w Hollywood, uważnie śledząc duże i ważne licencje. Oczkiem w głowie jest dla niej Ojciec Chrzestny, ale nieprędko dowiemy się, ile pieniędzy zainwestowano w produkcję i marketing tej gry. Choć łatwo to sobie wyobrazić. The Godfather powstawał przy udziale ponad stu programistów. Poczynając od lutego 2005, EA promowało grę na licznych pokazach, na które zapraszani byli między innymi Robert Duvall i James Caan, a więc aktorzy, którzy ponad trzydzieści lat temu zagrali w filmie. Stanowisko Godfathera na E3 2005, będące idealną repliką biura Don Corleone, zgarnęło nagrodę za najlepiej wykonaną miejscówkę. Szacuje się, że budżetu utopionego w grze nie powstydziłby się dobry hollywoodzki film.

Dodajmy ną koniec, że wraz z The Godfather EA wchodzi na zupełnie nowe pole – otwarty i żyjący świat gry. Swoboda działania, brak ograniczeń – łazimy, gdzie dusza zapragnie. Sukces serii GTA wyznaczył drogę, jaką podążają twórcy tej gry. The Godfather zdecydowanie nie będzie także grą dla dzieci. Brutalne morderstwa, przelewająca się krew, liczne strzelaniny – EA w sektorze gier dozwolonych wyłącznie dla dorosłych jeszcze nie gościło. Ale zagości i jedno jest przy tym pewne. The Godfather z pewnością ma potencjał, który może pomóc EA we wzmacnianiu swej pozycji w świecie licencji – nie dość, że jest świetnie promowany, to ma także genialne podstawy w postaci książki i filmu. „To zbyt ważny projekt, aby teraz go spieprzyć.", mówi David DeMartini, producent gry. Ciekawe, jaką licencję „elektronicy" ugryzą w następnej kolejności. *Obywatel Kane*? *Casablanca*? *Dwunastu gniewnych ludzi*? Czas pokaże. **Matt** ■ ■

„Najważniejsza jest dla mnie jakość gry oraz to, czy ma potencjał, aby się sprzedać. Oryginalne głosy i wizerunki aktorów też są ważne, ale znajdują się na samym końcu długiej listy oczekiwań." – Neil Young, Electronic Arts LA

LOŻA SZYDERCÓW

Gulash

W erze 16-bitowych konsol sprawa z licencjonowanymi grami była w miarę prosta. Szybka umowa, wypisany czek i jeszcze szybsza produkcja kolejnego hitu opartego na znanym obrazie kinowym. Szczególnie brylowała w tym firma Acclaim (RIP), która produkowała hurtowe ilości prymitywnych platformówek ze znanymi tytułami. Batman. Simpsons. Judge Dredd. Robocop. Spider-Man. True Lies. The Crow. Terminator 2... Praktycznie wystarczyło zmienić scenografię, narysować bohatera podobnego nieco do gwiazdora filmowego i już zaczynało się liczenie dolarków. Można przyjąć założenie, że to właśnie dzięki Acclaimowi hardcore'owi gracze zaczęli postrzegać licencjonowane gry jako śmieci. Najwyższy czas, by branża przebudziła się nieco i dostrzegła ogromny potencjał tkwiący nie tylko w cross-marketingu, ale także przykładała się do tego, pod czym się podpisuje.

Mówimy o dużych pieniądzach. Duuużych. Zarówno do wydania na licencje, jak i do zarobienia na licencjonowanych grach. Electronic Arts ma te pieniądze. I chce inwestować – Władca Pierścieni, Harry Potter, Batman, Catwoman... No tak, na każdego Batmana przypada jakaś Catwoman, ale pozostałe z wymienionych pozycji są przynajmniej dobre. A mając przyjemność zabawy z Godfatherem patrzę w przyszłość z podniesionym czołem.

Marcellus

Gry „filmowe", a gry na licencji filmów, to moim zdaniem dwie różne kategorie. Do gier „filmowych" zaliczyłbym te, które powstają wraz z filmami, „śledzą" ich fabułę i mają premiery, gdy owe filmy w kinach się pojawiają. Tu o jakość jest trudno – za mało czasu, jak to słusznie zauważył facet z Warner Bros. W przypadku tych gier większość (a przynajmniej połowa), to pozycje raczej mierne lub co najwyżej przeciętne, jak choćby Catwoman, Fantastic Four, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. Zdarzają się też lepsze, powiedzmy: Batman Begins, King Kong, The Lion, The Witch and The Wardrobe. Ale tym wypadku ku lepszemu raczej nie pójdzie – dużo zależeć będzie od możliwości twórców (także finansowych) oraz współpracy pomiędzy filmowcami a wydawcą gry. Raz dostaniemy King Konga, a raz Catwoman.

Za to gry licencjonowane, to już zupełnie inna bajka – te gry powstają zazwyczaj długo po premierze filmu, lub też wykorzystują świat pokazany na srebrnym kinie jako otoczkę do zupełnie innej albo tylko powiązanej z nim historii. I to już są zazwyczaj gry pełną gębą – twórcy mają więcej czasu na ich zrobienie i wymyślenie czegoś fajnego. Ale niestety i tu zdarzają się wtopy. I tak o ile The Godfather rzeczywiście zapowiada się rewelacyjnie, to już Scarface prawie na pewno będzie grą na poziomie Catwoman. No, może Fantastic Four.

Czyli co? Jak to co – kasa oczywiście, kasa i ludzie z talentem za nią pozyskani. Podobno nawet małpa stworzyłaby dzieło na miarę Hamleta, gdyby wystarczająco długo siedziała przed maszyną do pisania. Tyle czasu, to my chyba jednak nie mamy, więc nie liczyłbym, że spod ręki twórców Catwoman kiedykolwiek wyjdzie coś dobrego. Choćby i dostali więcej czasu niż tych dziewięć miesięcy...

BLACK

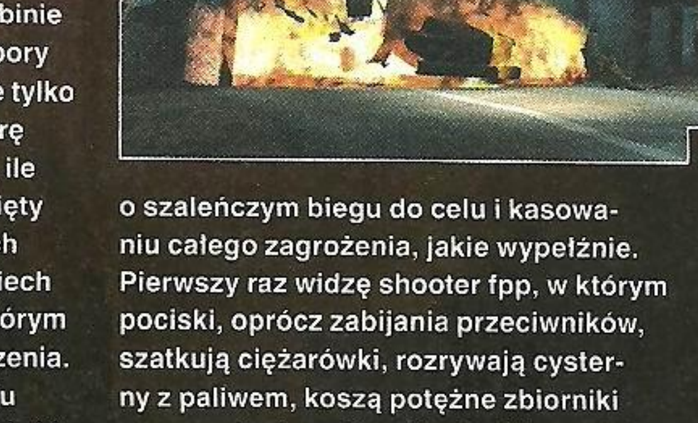
INFO
DEVELOPER: CRITERION
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LUTY
KONSOLE: PS2, XBOX

„CZY POTRAFIĘ ZROBIĆ GRĘ LEPSZĄ NIŻ KILLZONE? OCZYWIŚCIE, ŻE POTRAFIĘ" – Alex Ward, Criterion

Słowa te wypowiedział gość, który doskonale wie, jak robić gry powodujące masowy opad szczęk. Człowiek, który nauczył się wyciskać ostatnie soki ze współczesnych konsol i za nic ma szeroko pojęte ograniczenia sprzętowe. W elektronicznym światku od dawna kursuje pewne powiedzenie – „Jeśli Alex Ward robi grę na PlayStation 2, to będzie ona wyglądała jak tytuł na PS3." I choć więcej w tym zdaniu entuzjazmu, niż technicznej prawdy, musicie przyznać, że właśnie pod skrzydłami firmy Criterion narodziły się jedne z najlepszych gier na konsole obecnej generacji. I wiecie co? Po tym, jak Alex Ward przeprowadził atak na pierwsze miejsce wśród gier wyścigowych (w trzecią i czwartą część Burnouta grały nawet osoby, które wirtualnym kierownicom mówią stanowcze „nie"), ekipa Criterion wzięła na warsztat tytuł, który zgodnie z założeniami, ma kopnąć w tyłek skostniały gatunek shooterów fpp. „Pragnę rewolucji na miarę Burnouta, tym razem w świecie gier fpp," – mówi Alex Ward – „tak, jak rozczarowują mnie wyścigi, w których nie widać uszkodzeń samochodów, tak dosyć mam już strzelanek, gdzie karabiny i granaty służą wyłącznie do zabijania ludzików." Innymi słowy, Alex lubi psuć i niszczyć, a jeśli choć raz graliście w dowolnie wskazanego Burnouta, doskonale wiecie, jak bardzo.

BLACK JEST INNY

Black nie mógł być kolejnym taktycznym shooterem fpp, w którym większość czasu spędza się na obmyślaniu strategii i skradaniu. Zwyczajnie nie mógł. Alex Ward i podlegający mu Criterion, to wiecznie tykająca bomba zegarowa, a ich grami po prostu musi rządzić demolka. Pomysł na shooter fpp narodził się pięć lat temu, kiedy Alex położył łapy na karabinie MP5 i pociągnął za spust. Od tamtej pory wiedział, że musi zrobić grę, która nie tylko odda prawdziwą, niszczycielską naturę broni, ale raz na zawsze pokaże nam, ile spustoszenia potrafi dokonać naciśnięty spust. Teraz, po dwóch latach ciężkich prac, Black jest prawie ukończony i niech skonam, jeśli wskażę drugi tytuł, w którym broń może spowodować takie zniszczenia. To nie jest gra o skradaniu się w cieniu i chowaniu w krzakach. Black to opowieść o szaleńczym biegu do celu i kasowaniu całego zagrożenia, jakie wypełźnie. Pierwszy raz widzę shooter fpp, w którym pociski, oprócz zabijania przeciwników, szatkują ciężarówki, rozrywają cysterny z paliwem, koszą potężne zbiorniki z gazem i odrywają od budynków solidne kawałki ścian. Trudno nie doznać szoku, kiedy nagle dostaje się do łap zabawki tak potężne, że obracają w pył i popiół praktycznie wszystko, w co wycelujecie. Okej, bądźmy szczerzy. Nie każdy element, który zobaczycie w Black, da się rozwalić – nawet Criterion znalazł granicę możliwości obecnych konsol. Z drugiej strony jednak, gra pozwala zdemolować wszystkie te elementy, które aż się o to proszą. Wystrzelcie kontrolowaną serię w samochód,



DEMKO NA PLAYSTATION 2

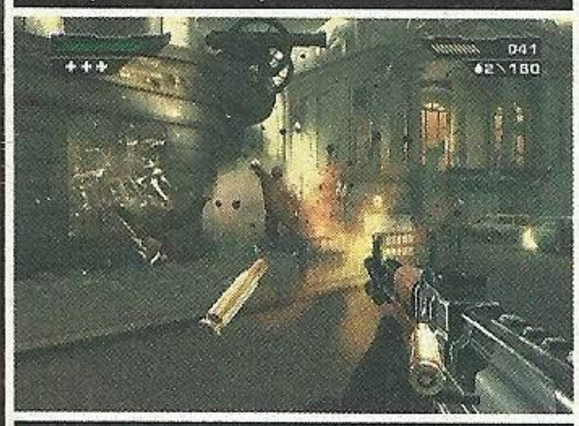
W przyszłym miesiącu również i Wy będziecie mieli okazję przekonać się, czym jest Black (a przynajmniej sprawdzić w akcji grywalne demo na PlayStation 2). Część Neo Plusów sprzedawanych w sieci kiosków Kolporter powinna mieć doklejone do okładki płyty, na których znajdzie się grywalna pokazówka. Mimo iż wersja gry, którą testowałem do artykułu była znacznie dłuższa, z przyjemnością zaatakowałem również demko. Miasto Veblensk to dokładnie ten sam poziom, którym bawiliśmy się z Mielem podczas Games Convention 2005 w Lipsku. Sprawdzicie tu między innymi, jak działa Kałasznikow, ile zła może wyrządzić zwykły Glock 17 i co się stanie, gdy w stos samochodowych wraków wrzucicie granat. Kaboom!

CZTERY RAZY MEGA KALIBER

Gdybym był zwolennikiem szukania w grach głębokich przekazów, przysiągłbym, że Black to tytuł opowiadający o miłości do broni. Miłości wielkiej i głębokiej, bo dotyczącej każdego rodzaju broni, bez względu na pojemność magazynka. Poniżej macie okazję sprawdzić cztery z kilkunastu broni, które pojawią się w pełnej wersji gry.

■ M16 – zawsze gotowy do strzału i piekielnie szybki karabin. Problem w tym, że nieprędko się znajdzie.

■ M249 – ciężkie i potężne bydle, które za nic ma kuloodporne kamizelki przeciwników. Ścina równo.



■ AK 47 – najbardziej pożądana i niezawodna fuzja towarzyszyć Wam będzie już od początku gry.

■ RPG – wyrzutnia ma tylko jedną wadę. Kiedy już wpadnie w ręce przeciwnika, nie ma jak uciekać...

■ Nawet jeśli wybije się już wszystkich przeciwników w obrębie danego obszaru i niespecjalnie jest co robić, zawsze pozostaje nam strzelanie po oknach, drzwiach i ścianach. Czasem przez przypadek znajdzie się sekret.

■ Architekci Criterionu odwalili kawał solidnego rzemiosła. Plansze po których Jack Kellar przegania rosyjskich żołnierzy, to opuszczone ruiny fabryk, cmentarzyska i zruinowane pociskami domy. Przygnębiający klimat.

PROSTA HISTORIA...

Nowe gry video spotykają na swej drodze jeden wspólny problem – opowiedzieć fabułę w taki sposób, aby gracze naprawdę się nią przejęli. Wymieńcie szybko pięć gier, które cenicie za dobrze zrealizowany scenariusz, a jestem przekonany, że pomijając serię Metal Gear Solid, niewiele będzie na tej liście tytułów, które warto pamiętać za dobrą fabułę. Jak już wiecie, Black jest historią osadzonego w więzieniu Jacka Kellara, którego błąd kosztował życie wielu żołnierzy. Nasz przyjaciel dostaje szansę, aby opuścić więzienie z carte blanche, a wszystko, czego się od niego w zamian oczekuje, to rzetelne i uczciwe zeznania. Pierwsze, co rzuca się w oczy podczas oglądania filmów w Black, to profesjonalny montaż i dramatyczne, pocięte ujęcia z różnych kamer. Filmowe sceny z gry, to także wzór dla wszystkich reżyserów, którzy głowią się, w jaki sposób nagrać (bądź co bądź) nudny dialog, aby oglądało się go z zainteresowaniem i przejęciem. Nie zdziwiłem się specjalnie, kiedy wyszło na jaw, że montaż filmów do Black nadzorował człowiek, który współpracuje z ekipą serialu *Przez 24 Godziny*. Nawet nie wiedząc tego, daje się odczuć charakterystyczne dla telewizyjnego widowiska kadry, zbliżenia i cięcia. Odpalając Black, nie spodziewajcie się zatem kolejnej porcji nudnych briefingów. Wyłącznie profesjonalny montaż.

na zewnątrz, po tym, gdy granat wreszcie pierdyknie. W tej grze nie ma szans, aby uciekający przeciwnik bezpiecznie schował się za betonowym słupem, ścianą lub ciężkim pojazdem. Spluwy, które w Wasze ręce oddaje Criterion zdmuchną wroga z powierzchni ziemi wraz ze wszystkim, za czym się schowa. Najgorsze, że układ ten działa w obie strony i jeśli żołnierze uwezmą się, żeby wykurzyć gracza z jego bezpiecznej nory, to wierzcie mi – zrobią to szybciej, niż ten zdąży wymienić magazynki! Ach, już widzę miny tych smęcących osobników, którzy „widzieli już wszystko". Istnieje spora szansa, że Black solidnie przefasonuje ich poglądy. Zrobi to, albo pora już rozejrzeć się za nowym hobby!

a jego eksplozja zabije wszystkich wokół. Podrzućcie granat w okolice wielkiego zbiornika z gazem, a zobaczycie, co w grze video oznacza wyraz „pożoga". Ha, a teraz najlepsze! Poślijcie rakietę ziemia-ziemia w kierunku rafinerii z paliwem, to nie dość, że w momencie wybuchu szczęka opadnie Wam do samej piwnicy, ale raz na zawsze wyleczycie się z mało emocjonującego strzelania do wirtualnych ludzików.

Nie ukrywam jednak, że w Black uwielbiałem patrzeć również na to, jak zachowywali się przeciwnicy. Przypuśćmy, że nieświadomy mojego nadejścia żołnierz patrolował wnętrze budynku, podczas gdy ja stałem na zewnątrz. Wystarczył celny rzut granatem w jego kierunku, żeby zobaczyć trzy rzeczy: jak drobiazgowo tłucze się szyba, gdy mój gadżet wpada przez nią do środka; jak szybko wróg próbuje nawiać przed eksplozją oraz jak pięknie zawartość budynku wysypuje się

AKCJA WEDŁUG CRITERION

Black, oprócz tego, że na pokładzie ma przepotężne środki destrukcji, musiał dać graczom powód do ich użycia. Fabuła gry opiera się na wspomnieniach żołnierza o imieniu Jack Kellar. Tak się złożyło, że młody bohater zawalił ostatnią powierzoną mu misję, w związku z czym resztę życia spędzi w więzieniu. Chyba, że... no właśnie – chyba, że opowie przepytującemu go agentowi, co naprawdę kryje się za ostatnim niepowodzeniem. Jack postanawia współpracować. Zapala papierosa, rozsiada się wygodnie na krześle i zaczyna rozwodzić się nad wszystkimi wydarzeniami, w jakich brał ostatnio udział. Jego opowieści to oczywiście doskonały pretekst dla autorów gry, aby wcisnąć nas w skórę Kellara i osobiście pokierować nim podczas ostatnich samobójczych przepraw. Osobiście podoba mi się sposób, w jaki połączono ze sobą misje w Black. Żadnych nudnych odpraw, żadnych wizyt w bazie, ani zbędnych słów. W momencie, kiedy Jack zaczyna mówić, akcja natychmiast przenosi się w krytyczny punkt pola walki, gdzie w ciągu najbliższych sekund rozpęta się piekło na ziemi. Oczywiście piekło dla przeciwników, bo sierżant Kellar, to jeden z najlepiej dozbrojonych żołnierzy w grach video, a jego pociski docierają dosłownie w każde miejsce.

Umówmy się – otoczka Black jest tylko przyczynkiem do tego, aby wepchnąć nam w łapy spluwę i zmusić do pociągnięcia za spust. W tej grze nie sposób się zgubić, bo Criterion wyrzuciło z niej wszystkie klucze, zamki, przełączniki i windy. Plansze należy po prostu przebiec, a po drodze wystrzelać możliwie jak najwięcej przeciwników i wykonać główne cele misji. Kellar to człowiek-armia, a jeśli składa wizytę w fabryce, rafinerii lub na ranczo, to macie gwarancję, że podobnych zniszczeń nie dokonałby tam nawet atomowy pocisk. A takie akcje, jak podrzucenie granatu pod cysternę z paliwem w samym środku obozu wroga zapamiętacie na bardzo długo. „Nie chcę robić kolejnej konsolowej strzelanki fpp na polu, które zdominowały komputery PC." – mówi szef Criterionu – „Pragnę natomiast zrobić Burnouta wśród strzelanin fpp, a więc grę, która zmieni sposób, w jaki patrzymy na tę gałąź elektronicznej rozrywki." Innymi słowy, Black ma

■ Oprócz szarży na ramboida, istnieją też inne sposoby, aby pozbyć się natrętów. Można na przykład spróbować zajść zdezorientowanego wroga od tyłu.

■ Czasem nie trzeba w ogóle wychodzić z ukrycia, a jedynie zaczekać, aż gromadka rosyjskich żołnierzy znajdzie się w polu rażenia zbiornika z gazem. I bum!

być dla rynku gier fpp przynajmniej tym, czym wcześniej był GoldenEye 007 na N64 oraz pierwsze HALO na Xboksie.

Alex Ward nigdy nie ukrywał, że projektując poszczególne misje do Black inspirował się jednymi z najgłośniejszych filmów akcji. Na pierwszy rzut oka może tego nie widać, ale jeśli pogracie dłużej, odkryjecie w końcu nawiązania do *Matrixa* (pociski dewastujące betonowe słupy), do *Twierdzy* (wymiana ognia w ciasnej komorze z prysznicami), a nawet *Łowcy Androidów*. Poważnie – jeśli obcykani jesteście z kinem akcji, to szukanie takich smaczków może (ale nie musi) okazać się fajną sprawą. Ja w każdym razie, podczas sesji z Black byłem w stanie wskazać, jakie filmy zalegają w domowej kolekcji szefa Criterion.

Aha, podobnie jak w przypadku Killzone, nie spodziewałem się, że pierwszy shooter fpp tej firmy będzie taki trudny. Fakt, nie dysponuję ukończoną, pełną wersją gry, ale nieźle się zdziwiłem, kiedy nawet na poziomie Easy chwila nieuwagi kosztowała mnie błyskawiczną utratę życia. Ciężko powiedzieć jak długą grą będzie Black, ale coś mi mówi, że stopień trudności mocno wpłynie na czas, jaki spędzicie z tym tytułem. Im wyższe postawicie sobie wymagania, tym bardziej zajadli przeciwnicy staną na Waszej drodze, a w statusie misji pojawi się więcej zadań. Na szczęście nagrody za niebezpieczną służbę są maksymalnie satysfakcjonujące, ale ten rozdział na razie przemilczę. Wszak po twórcach Burnouta nie można było spodziewać się niczego innego, niż stale odblokowujących się bonusów i niespodzianek! Prawdopodobnie ze względu na extrasy szykują Wam się długie i wyczerpujące sesje z tą grą.

■ Dziewięćdziesiąt dziewięć procent czasu gry spędzicie na otwartej walce z żołnierzami. Wystarczy podszkolić celowanie, aby zacząć likwidację wrogów przy pomocy strzału w łeb. Trudne, ale skuteczne.

„PRAGNĘ BURNOUTA STRZELANEK, A WIĘC GRY, KTÓRA ZMIENI SPOSÓB, W JAKI WSZYSCY PATRZĄ NA SHOOTERY FPP" – Alex Ward, Criterion

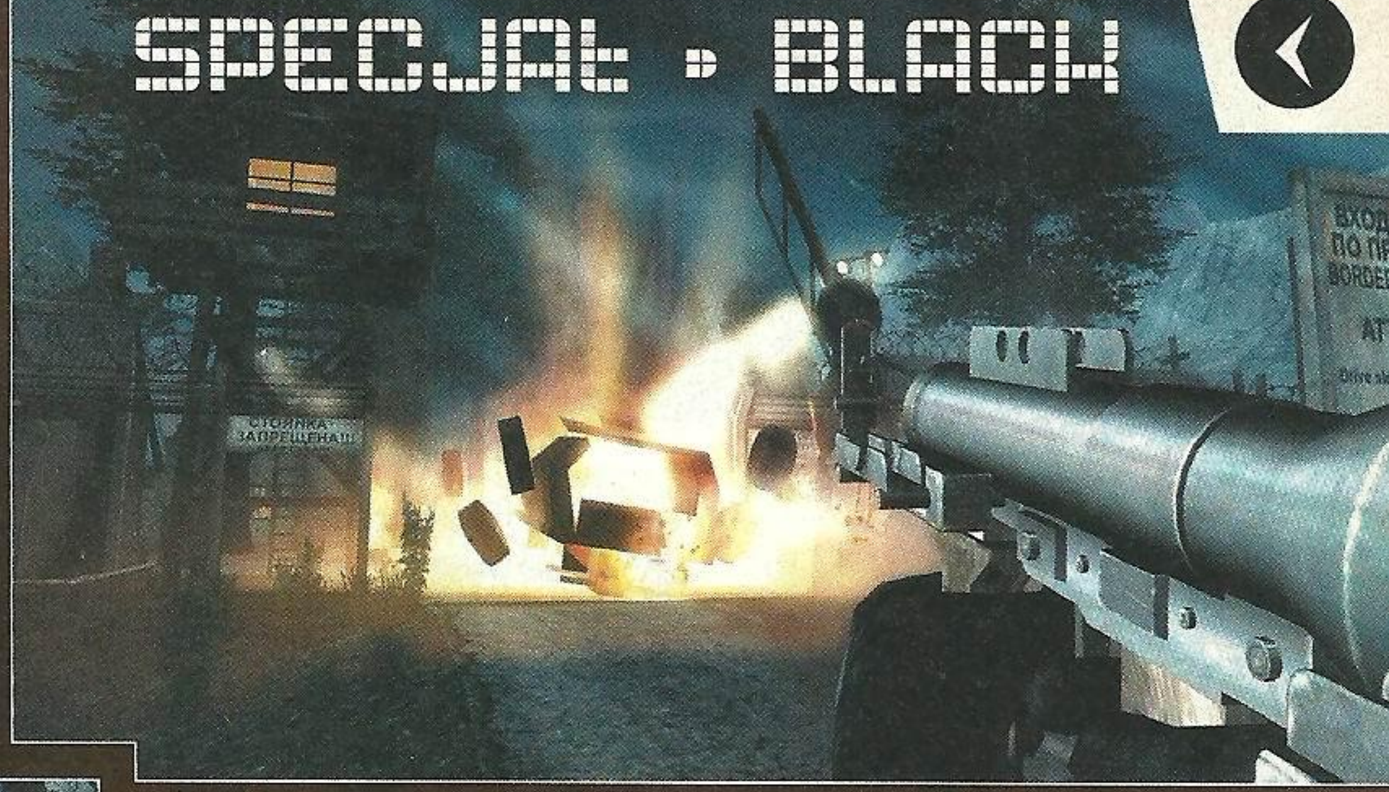
Wracając jednak do poziomu trudności – duża w nim zasługa małych ilości checkpointów i bystrych, dobrze przygotowanych na nadejście Kellara przeciwników. Skubańcy nie tylko noszą podwójne kamizelki kuloodporne i twarde, tytanowe hełmy, ale dodatkowo są szybcy i występują w ogromnych ilościach. Nierzadko zdarzy się tak, że wyplujecie cały magazynek z kałacha, a wróg nadal trzymał się będzie na nogach. Rannego można zdzielić kolbą, albo posłać mu celnego headshota, ale myślę, że wcześniej potrzeba kilku godzin na naukę precyzyjnego siania ołowiem. W Black nieprzypadkowo znalazła się opcja zmiany trybów strzelania. Wspomnianego Kałasznikowa można przestawić na „full automatic" i sypać pociskami, jak chmura deszczem. Ta sama broń po przełączeniu na „semi auto" wypluwa z siebie krótkie, kontrolowane serie, zaś po przejściu na „single shot" zmienia się w coś w rodzaju taniej snajperki. Ręczę, że szybko nauczycie się dostosowywać siłę ognia do okazji i nie zawsze „full auto" będzie najlepszym rozwiązaniem.

SOLIDNE ZAPLECZE

Na „czarnej" liście płac nie zabrakło kluczowych programistów, którzy stanowili niedawno trzon nowego Burnouta. To bardzo dobra wiadomość, bo gwarantuje graczom, że Black powstawał przy udziale specjalistów dysponujących najlepszymi narzędziami do pisania gier. Powiem krótko. Black (a przynajmniej moja wersja

■ Jack Kellar nie udźwignie więcej, niż dwóch broni jednocześnie i tylko od Was zależy, jaki kaliber będzie ze sobą taszczył. Na szczęście zabijani przeciwnicy upuszczają swoje fuzje i można szybko uzupełniać zapasy.

SPECJAŁ » BLACK



KONKURENCJA CZUWA

Black jest jedną z dwóch wielkich strzelanin fpp, których wyczekuję z wywalonym językiem. Tytułem numer dwa na pewno będzie Painkiller: Hell Wars, o którym obecnie wiem tyle, że wszedł w ostatnią fazę optymalizacji. Z werdyktem, która gra będzie lepsza, wstrzymam się jednak z jednego przynajmniej powodu. Nie wiem, jak długimi zabawkami okażą się Black i Hell Wars – nie można tego przecież zmierzyć za pomocą wczesnych wersji gier. W najgorszym wypadku może się przecież okazać, że wysoki poziom trudności, to tylko przykrywka dla krótkiego czasu zabawy z Black, a Painkiller ma na przykład usunięte co bardziej zaawansowane graficznie poziomy. Ale starczy tego gdybania – zarówno dziecko Criterionu, jak i bajka od People Can Fly to esencje prawdziwych strzelanin fpp. Żadnych kluczy, żadnych przełączników, ani układanek – po prostu gracz, jego spluwa i grono zainteresowanych śmiercią przeciwników. Na szczęście odpowiedź na pytanie, czy Black jest lepszy od Painkillera, czeka tuż za rogiem!

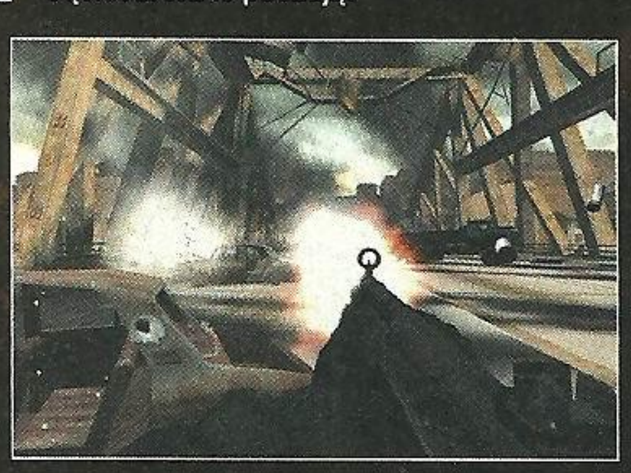
„W PIERWSZYM HALO RÓWNIEŻ ZABRAKŁO OFICJALNEGO, SIECIOWEGO MULTIPLAYERA, A MIMO TO GRA OSIĄGNĘŁA SUKCES” – Alex Ward, Criterion

gry do testów) nie jest może najładniejszym tytułem na konsole obecnej generacji, ale zdecydowanie najwięcej się w tej grze dzieje. Wystarczy pobiegać kilka sekund po ulicach pierwszego miasta, aby poczuć się jak zwierzyna, na którą wszyscy wokół polują. Wszędzie coś eksploduje, z budynków sypie się potłuczone szkło, giną ludzie, a w powietrzu unosi się więcej prochu niż tlenu. Naprawdę ładnie prezentują się takie miejsca, jak opuszczone fabryki, lasy, cmentarze i zgliszcza miast. Projekt każdej z tych plansz idealnie oddaje fakt, że Jack Kellar znalazł się na Środkowym Wschodzie, a wokół niego toczy się wojna. Kolory miejscówek są wyblakłe i przygnębiające, a wraki samochodów i ruiny domów wyraźnie świadczą o tym, że normalni ludzie dawno już pouciekali z tego miejsca.

Dobrą robotę wykonali również panowie dźwiękowcy. Przeciwnicy Jacka Kellara to czystej krwi Rosjanie. Niezwykle miłą niespodzianką ze strony Criterionu jest to, że zamiast standardowo częstować nas Rosjanami mówiącymi zniekształconym angielskim, sięgnęli jednak po ich ojczysty język. Z tego co wiem, Alex Ward szczególnie dumny jest z odgłosów, jakie wydają z siebie poszczególne bronie. Twardy, rytmiczny terkot Kałasznikowa, groźny warkot M16, siekana seria z Uzi, metaliczny odgłos MP5 – wierzcie mi, że z łezką w oku zdejmuje się paluch ze spustu. Nie dość, że każda broń brzmi zupełnie inaczej i na swój sposób pięknie, to dodatkowo w większości z nich można zamontować tłumik! Nic tak wówczas nie bawi, jak mlask kałacha połączony z odgłosem rozwalonego łba przeciwnika. Przekonacie się!

Ostatnią osobą, która wniosła do gry coś od siebie jest Michael Giacchio. Kto to? Cóż, Michael jest kompozytorem, który szczyci się ścieżkami dźwiękowymi do wielu gier, między innymi do Mercenaries i serii Medal of Honor. W przyszłości to on podstawi odpowiednie nuty do filmu *Mission Impossible III*, a obecnie pracuje przy muzyce do serialu *Zagubieni*. I już go znacie, prawda? Spójrzmy prawdzie w oczy – oprawa audio tej gry zmusi Was do podłączenia konsoli pod mocarny zestaw hi-fi. Wybrane motywy muzyczne być może wprowadzą Was w zadumę – nie przeczę, ale odgłosy kanonady, wizg rykoszetów i eksplozje granatów sprawią, że poczujecie się jak na linii frontu! Sąsiedzi też to poczują!

Jeszcze w żadnej grze fpp broń nie miała takiej siły ognia. Kałach niszczy ciężarówki, rozrywa ściany...



KONKLUZJA

Rzut granatem w kierunku samochodu, potężna eksplozja zmiatająca z ziemi wrogich żołnierzy i kilogramy szkła sypiące się z budynków, budek telefonicznych i przewróconych autobusów – oto, czym jest Black w ciągu pierwszych dziesięciu sekund zabawy. Opowieści schwytanego Kellara, to w rzeczywistości jedne z najbardziej dynamicznych misji, z jakimi zetknąłem się w strzelankach fpp. Fakt, ta gra aż prosi się o sieciowy multiplayer, ale Criterion nawet nie chce o nim słyszeć. „W pierwszym Halo również zabrakło oficjalnego sieciowego multiplayera, a mimo to gra osiągnęła olbrzymi sukces.” – mówi Alex Ward. Decyzja developera była jednak taka, że Black musi być przede wszystkim idealną zabawką dla samotników. Tylko solidnie dopracowany single player zapewni im długie godziny zabawy, a odpowiednia ilość bonusów i wyważony poziom trudności utrzyma grę przy życiu, przynajmniej przez drugie tyle. Tak więc tym razem Network Adaptor i pakiet Xbox Live! nie przydadzą się kompletnie do niczego.

Black jest ważny z jeszcze jednego względu. Ta gra to żaden sequel, a zupełnie nowa pozycja na liście zarówno Criterion, jak i EA. Jeśli osiągnie sukces, na pewno usłyszymy jeszcze niejedną historię schwytanego żołnierza, a kto wie – być może doczekamy się konwersji na silniejsze platformy do gier. Boję się nawet myśleć, jak Black wyglądałby na Xboksie 360. Tak czy inaczej, jestem pod olbrzymim wrażeniem tego powershootera i daję głowę, że premiera tej gry nie przejdzie bez echa!

Matt ■ ■

RECENZJE

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

TEAM ENPLUSA W LUTYM

BANAN
Robienie fotek w Project Zero 3 wciągnęło go bez reszty, choć długo nie mógł odżałować tego, że nie da się zrobić zdjęcia jednej z głównych bohaterek tej gry. Aha, podobno już nawet kupił sobie Zorkę 5...

BLIZZARD BEAST
Tym razem Blizzard nie miał zbyt wiele do roboty, więc zajmował się tym, co go najbardziej kręci – graniem w Perfect Dark Zero i męczeniem Gulasha o kącik strzelanek FPP, w którym mógłby dalej wychwalać pod niebiosa grę Rare.

KAXI
Miesiąc szczęścia posiadaczy GameCube'ów – nie dość, że pojawiło się wyczekiwane Battalion Wars, to na dokładkę Geist okazał się całkiem dobrą grą, a druga część Donkey Kongi skutecznie rozgrzewa zmarznięte dłonie.

MATT
Kolejny czarny miesiąc z Black – Matt powoli staje się kultystą nadchodzącej strzelanki Criterion. Tym większym, że miał wątpliwą przyjemność obadać produkt tzw. „konkurencji", czyli Gene Troopers. Ocena mówi sama za siebie.

MARCELLUS
Miesiąc w cieniu Kolosów... Z melancholijnego nastroju wyrwała go dopiero wersja preview Fight Night Round 3 na X360. W końcu nic tak nie poprawia humoru, jak okładanie przeciwnika po pysku. No, może poza ogrywaniem Qoory w PESa.

MIELU
Awans! Matt podebrał mu najgorszą grę w miesiącu (i prawdopodobnie całym roku), więc Mielu zamiast crapami musiał zająć się „średniakami". Gauntlet nie bardzo mu się spodobał, za to strategia Shattered Union nawet przypadła mu do gustu.

GRABARZ
Skorzystał z okazji, jaką wytworzyła posucha na rynku i udał się na zasłużony wypoczynek. Szkoda tylko, że mróz nie pozwolił mu zająć się ulubionym hobby – nurkowaniem. Mimo rozleniwienia dał radę stworzyć kolejny felieton.

GULASH
Wypychanie policzków watą, to był zły pomysł, ale czego się nie robi, żeby się upodobnić do Don Corleone. A wszystko dlatego, że The Godfather zapowiada się rewelacyjnie. W końcu najważniejsza jest Rodzina, prawda?

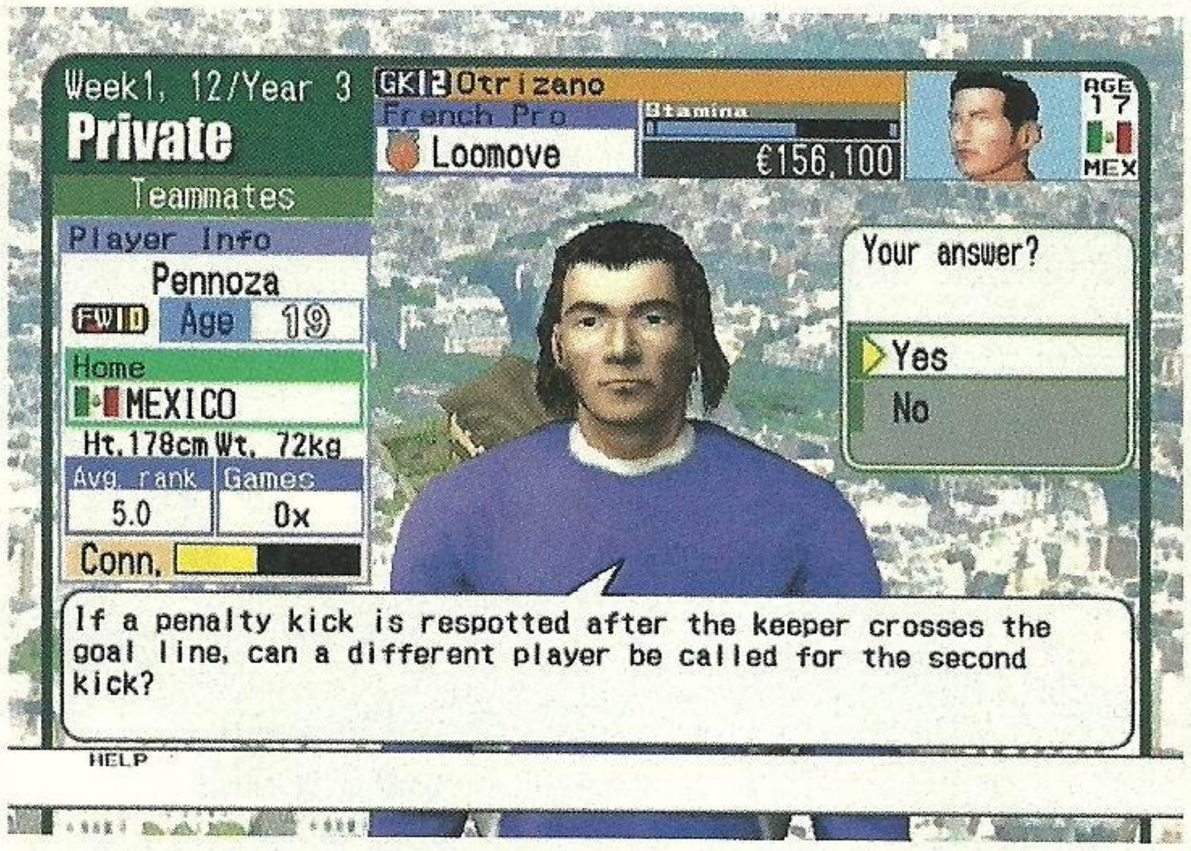
QOORA
Sporo czasu zajęło mu opracowanie poradnika do GTA: Liberty City Stories na PSP oraz uporczywe próby ograna Marcela w PESa. Ale znalazł czas, żeby pograć w miniaturowe przygody Księcia na PSP.

A TAKŻE: FLIK

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerwowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak – nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.



SOCCER LIFE!

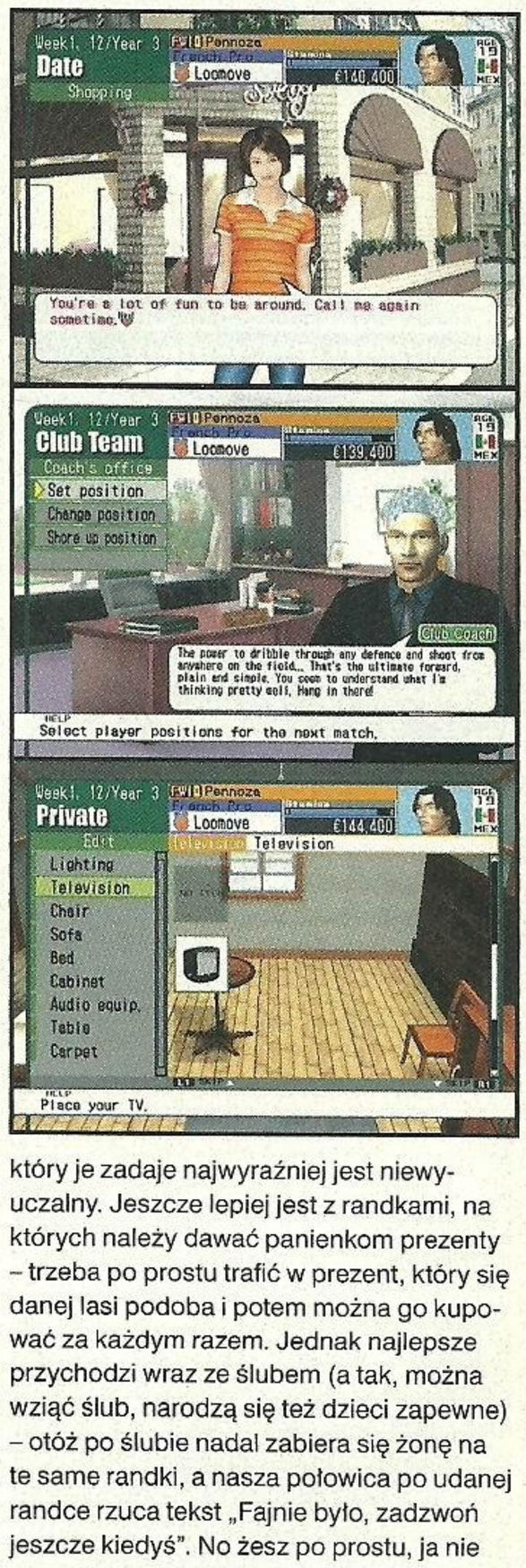
BYĆ JAK BECKHAM... CZY TO NIE BRZMI ZACHĘCAJĄCO?

I owszem – wielkie pieniądze, sławna, a niektórzy nawet twierdzą, że ładna, żona, najdroższe ciuchy, samochody, rezydencje, skoki w bok... A tak, także treningi i granie w piłkę. Banpresto postanowiło pokazać nam życie piłkarza od tej właśnie strony – nie mamy wpływu na to, jak zawodnik sprawuje się na boisku, ale za to możemy decydować o wielu innych aspektach jego życia sportowego i prywatnego.

→| MOZOLNA PRACA

Po takim opisie, a także po usłyszeniu tego, co w **Soccer Life!** można z życiem piłkarza zrobić, a można naprawdę wiele – poczynając od uczestniczenia w minigierkach treningowych, przez randki z dziewczynami, aż po kupowanie wyposażenia domu oraz samochodów, od razu zapragnąłem zagrać w tę grę. I od razu muszę przyznać, że się z lekka zawiodłem. Nawet nie tym, że czegoś zabrakło, ale tym, jak cholernie monotonna jest to gra i jakie życie młodego piłkarza jest trudne i wyboiste. A wszystko zaczyna się tak...

Wcielamy się w anioła stróża kilku młodych zawodników w szkółce jednego z europejskich klubów z największych lig (nazw brak – ManKesta U, to na przykład Man Utd., hehe) i za otrzymane od klubu pieniądze kupujemy młodych i zdolnych, na których nas stać. Zaczyna się pierwszy sezon, w którym nic w zasadzie nie robimy, tylko czekamy na oferty klubów zgłaszających się po młodziaków. Gdy jakaś oferta nam przypasuje, chłopak jedzie na „testy", które trwają do końca sezonu – jeżeli się spodoba, zostanie w klubie na czas kontraktu, który zatwierdziliśmy, jeżeli nie – zostanie zwolniony i wróci do szkółki, skąd ktoś go znowu wyciągnie (lub nie, wtedy można go spokojnie wywalić). Dopiero po roku klikania i sprawdzania co miesiąc postępów w treningach taki gracz zostaje profesjonałem i możemy zająć się nim na serio... Wybieramy rodzaj treningów, możemy pogadać z trenerem o naszej pozycji w zespole, budujemy zaufanie kolegów i trenera do naszej osoby, a także dbamy o życie prywatne graczy (kupowanie mebli jest baaardzo niefajne, a samochód służy tylko do jeżdżenia na randki). Brzmi to fajnie, ale polega wyłącznie na klikaniu po bardzo japońskich menusach i czytaniu głupich, dennych, wtórnych, idiotycznych, debilnych itd. tekstów poszczególnych osób związanych z naszym piłkarzem zawodowo lub prywatnie. Bo jak inaczej nazwać to, że spotkania z kolegami z zespołu (muszą gadać w tym samym języku!) polegają na odpowiadaniu na pytania z wiedzy ogólnej o futbolu (co jeszcze powiedzmy jest zrozumiałe), które to pytania powtarzają się dosłownie na każdym spotkaniu? Na pytanie w jakim kraju została „wynaleziona" piłka nożna odpowiedziałem już kilkadziesiąt razy, ale koleś, który je zadaje najwyraźniej jest niewyuczalny. Jeszcze lepiej jest z randkami, na których należy dawać panienkom prezenty – trzeba po prostu trafić w prezent, który się danej lasi podoba i potem można go kupować za każdym razem. Jednak najlepsze przychodzi wraz ze ślubem (a tak, można wziąć ślub, narodzą się też dzieci zapewne) – otóż po ślubie nadal zabiera się żonę na te same randki, a nasza połowica po udanej randce rzuca tekst „Fajnie było, zadzwoń jeszcze kiedyś". No żesz po prostu, ja nie mogę! To już nie można było dać tekstu „Dziękuje kochanie, było bardzo miło", który wyświetlałby się, gdy „dziewczyna" zmieni się „żonę"? Aha, oczywiście panienki słownictwo mają ubogie – po piątej randce zna się już wszystkie teksty przez nie rzucane.



→| DEPRESJA PIŁKARZA

I tak jest tu wszędzie – mała elastyczność, wybieranie wciąż spomiędzy dwóch odpowiedzi, robienie w kółko tego samego. Ale najbardziej rozwaliło mnie to, że mój młody gracz został kapitanem drużyny, mimo że trener nie wystawia go w pierwszym składzie. Od dwóch lat, czyli od jakichś trzech, czterech godzin. Aha, grafika jest prostacka do bólu, choć czytelna, a muzyczka i dźwięki doprowadzają do szału. Mimo to – **Soccer Life!** wciąga, jak niemal każda gra, w której możemy kontrolować rozwój swojej postaci. Za tę cenę (całe 10 euro) można pograć, ale tak naprawdę ta gra po prostu idealnie sprawdziłaby się na konsoli przenośnej, szczególnie na Nintendo DS.

Marcellus ■ ■

PlayStation 2 „Ty mniej piwa pij, a więca trenuj, ciulu ty!"

- **Wydawca:** 505 Game St.
- **Producent:** Banpresto
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.5

http://www.505gamestreet.com/tab_scheda.htm?id=28

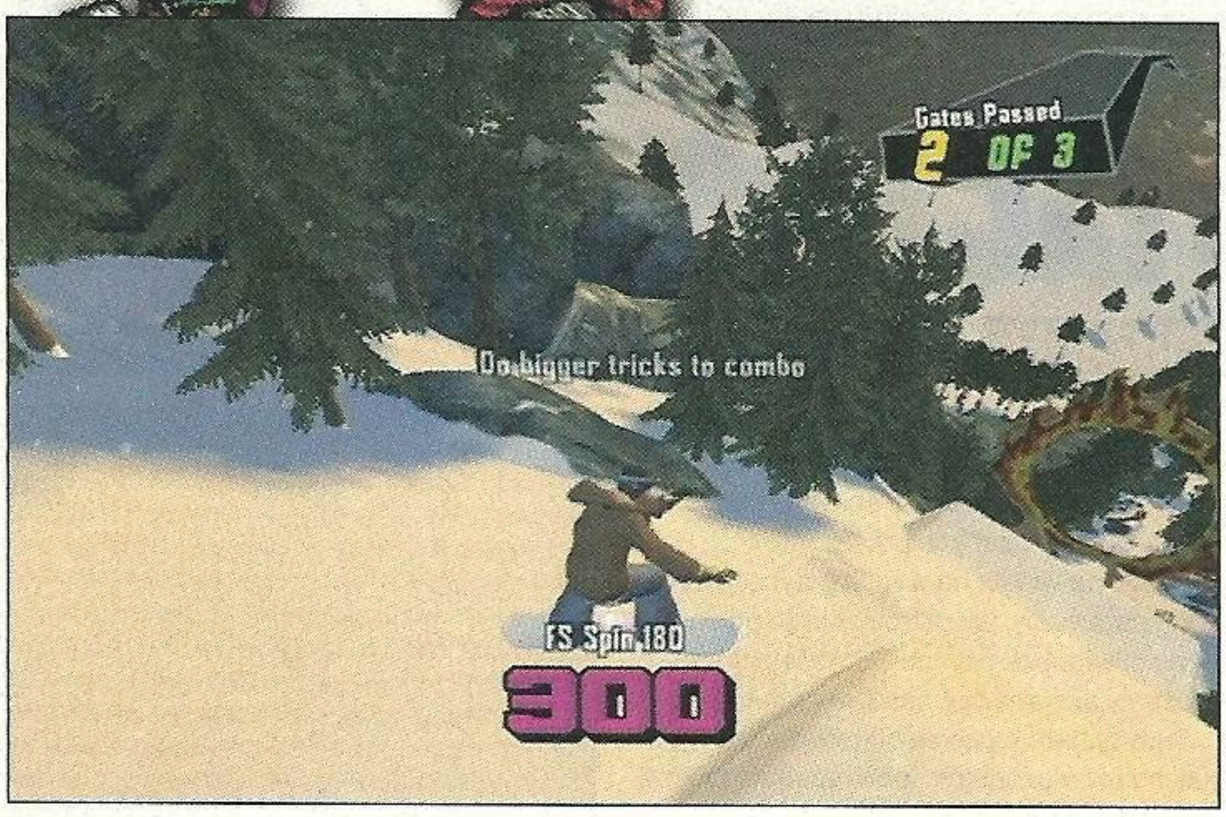
- **Dobre:** Kapitalna fabuła i jeszcze lepszy sposób jej przedstawienia. Rżałem ze śmiechu.
- **Złe:** Grafika na poziomie pierwszego Xboxa, brak multiplayera.
- **Brzydkie:** Jazda na snowboardzie pod górę. Że co?

AMPED 3

SNOWBOARD + FABUŁA + GŁUPAWE DOWCIPY. DOBRY TEN MIX?

DESKA TO PRZEŻYTEK

Amped 3 nie jest już grą wyłącznie o zjeżdżaniu na snowboardzie ośnieżonym stokiem. Można powiedzieć, że to trochę taki Jackass na śnieżnej desce, ale deko stonowany i bez przesadnej dawki debilnego humoru. Choć i takiego tu nie zabraknie. Zadania są na tyle zróżnicowane, zaskakujące i niespotykane, że praktycznie nie znajduję porównania do żadnej innej gry. Tylko tutaj w celu wymuszenia gigantycznego rachunku za szpital trzeba wyskoczyć na zaimprowizowanych z beczki i desek sankach, by jak najbardziej poobijać się podczas lądowania na drzewach, hopkach i innych przeszkodach. Tylko tutaj bohater nic nie robi sobie z dechy u stóp i wskakuje za stery... Lotni. Naturalnie po to, by w odpowiednim momencie z niej zeskoczyć. Wreszcie tylko w Amped 3 znajdziecie snowmobile, czyli skutery śnieżne służące do poruszania się po górze, a także zadania zmuszające do opanowania w stopniu lepszym, niż podstawowy, tych narzędzi szatana. Skuterów można używać w dowolnym momencie, po prostu wybierając je z menu. W połączeniu z konkretnie wyczesaną fabułką i naprawdę obszernym terenem, po którym można się poruszać, daje to doskonały efekt i spore możliwości graczom.



Dwie części Amped na Xboxa zasłynęły z względnego realizmu – te gry robiły nieśmiały ukłon w stronę symulacji, choćby pod względem w miarę realistycznych trików. Choć prasa przyjęła je dobrze, gracze najwyraźniej mieli je głęboko w czterech literach. Dlaczego? Microsoft sprzężył się i sprzedał cały ten brand do Take 2, a **Amped 3** z symulatorem nie ma już praktycznie nic wspólnego.

→I ZEN GRA... BOARDU

Jestem gorącym zwolennikiem pakowania do gier pseudo-sportowych scenariusza i fabuły – w końcu jest to zdecydowanie bardziej wymagające zadanie dla developera, niż aktualizacja składów, czy dorzucenie nowej górki i kilku hopek. Z zadowoleniem przyjąłem zatem fakt, iż w **Amped 3** pierwsze skrzypce gra właśnie tryb fabularny. Jest przekomiczny. Przyznam, że nie raz i nie dwa gapiłem się na ekran telewizora z rozdziawioną paszczą, bo i jest na co popatrzeć. Autorzy zastosowali chyba wszystkie sztuczki animacji znane od początku dziejów. Oprócz klasycznych renderowanych przerywników jest także mnóstwo scenek nagrywanych poklatkowo z użyciem lalek i figurek (jak w Misiu Uszatku, hehe), zrealizowanych w konwencji anime, czy wystylizowanych na ruszające się ośmiobitowe sprajty. Jeden wielki zlepek pomysłów i nietuzinkowych rozwiązań, który w przypadku tej gry działa wręcz perfekcyjnie. Pewnie, że większości z nich równie dobrze mogłoby nie być, ale są i za to autorom należy się plus. Bo nie poszli na łatwiznę. Mnie parokrotnie ta gra rozbawiła niemal do łez.

→I ZA SIEDMIOMA GÓRAMI

Siedem gór z różnymi szlakami zjazdowymi, masa challenge'y (choćby pozowanie fotografom czekającym na jakiś morderczy trik), mozolne zbieranie punktów, pchanie do przodu fabuły wtedy, kiedy gracz ma na to ochotę, wydurnianie się na stoku (patrz ramka) i pełna kustomizacja postaci, to tylko niektóre z zalet tej pozycji. Wady? Największą jest chyba jednak brak zdecydowania, w którą stronę ma iść seria. Owszem, jest uproszczona w stosunku do poprzednich części, ale na pewno nie tak efektowna jak SSX. To samo można rzec o sterowaniu, nie tak wrażliwym, jak w wyczynowej serii EA Sports Big, magicznym grindowaniu, a także kilku innych sprawach. Żebyśmy się dobrze zrozumieli – nie są to wady dyskwalifikujące tę niewątpliwie dobrą pozycję, ale czasem zmuszają do zastanowienia się nad niektórymi rozwiązaniami wybranymi przez autorów. Zadań jest od groma (pościgi, showoffy, zjazdy na tyłku i skuterach itp. itd.) i są odpowiednio zróżnicowane, więc nie sposób się nudzić.

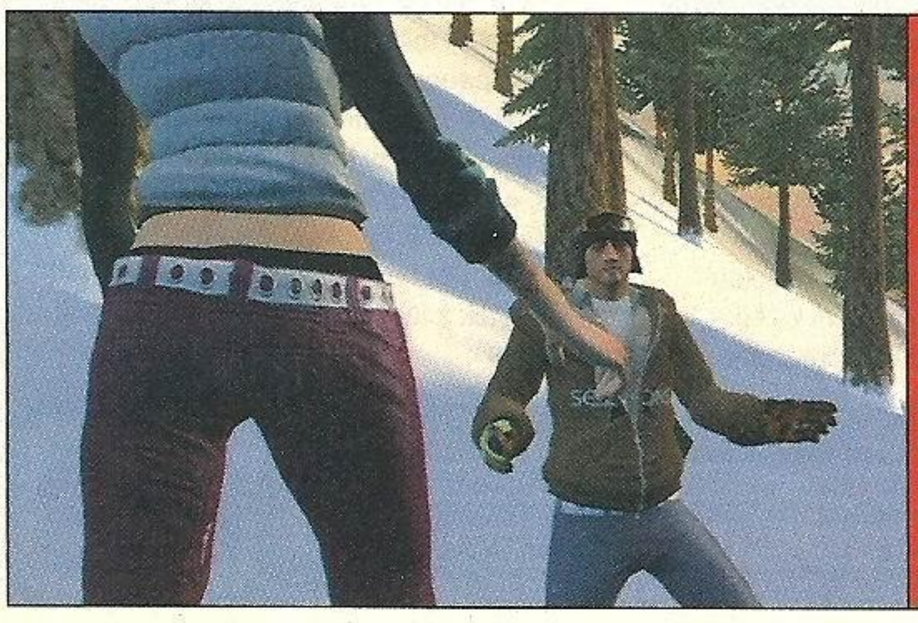
Amped 2 było fantastycznie zintegrowane z Xbox Live!, rozczarowaniem zatem odkryem, iż tryb multiplayer jest w trójce zwyczajnie nieobecny. Tablice wyników najlepszych graczy na Live! to za mało. Za to wielki minus. Zaś next-genowość **Amped 3** polega jedynie na olbrzymiej widoczności. Można zwyczajnie zapatrzeć się na górę, pojedyncze choinki, ludków pomykających w dół stokiem. Kilka efektów pokroju bump-mappingu też by się znalazło, ale w sumie można było spodziewać się więcej. Mimo to na grę patrzy się z przyjemnością, bo jest płynna i efektowna, ma też nieźle dobrane tekstury. Choć nie ukrywam, że boarder mógłby ruszać się trochę lepiej, bo poza wspaniałymi widoczkami, **Amped 3** wygląda dość... Xboxowo. Jest świetna ścieżka dźwiękowa z mnóstwem licencjonowanych kawałków stanowiących przegląd wszelkich gatunków muzycznych, doskonale podłożone są także głosy postaci.

→I NECHSTCHEN? NEEE...

Amped 3 zrywając z korzeniami serii stało się grą po prostu inną, a pod względem czystego funu – lepszą. Owszem, nie będziecie już, jak podczas sesji w Amped 2, zaciskać zębów i trenować do bólu tych paru ewolucji, ale nie ma co krytykować autorów, bo najwyraźniej ich poprzednie pomysły nie przyjęły się w zadowalającym wydawcę stopniu. Jeśli macie słabość do snowboardu, czesania trików i lubicie być zaskakiwani na każdym kroku przez gry, polubicie się z tą, może nie świetną, ale na pewno dobrą pozycją. Jeśli jednak oczekujecie przy tym urywającej kask, nextgenowej oprawy – zapomnijcie, tu jej nie ma.

Gulash ■■

Za dostarczenie gry dziękujemy firmie Mad Games (www.madgames.pl)



Sama fabuła jest również niezwykle wciągająca, zaskakująca, zabawna i nie sposób się od niej oderwać. Ninja na stoku? Tajemnicze monstra? Zagadkowe porwania? Nie ma sprawy. Gra się po to, by sprawdzić, co czai się za rogiem po wykonaniu kolejnego zadania, bo zabawa wciąga. Są nawet dobrze zakamuflowane żarty z Zen Grania, ale najlepiej będzie, gdy zapoznacie się z nimi sami.

Xbox 360

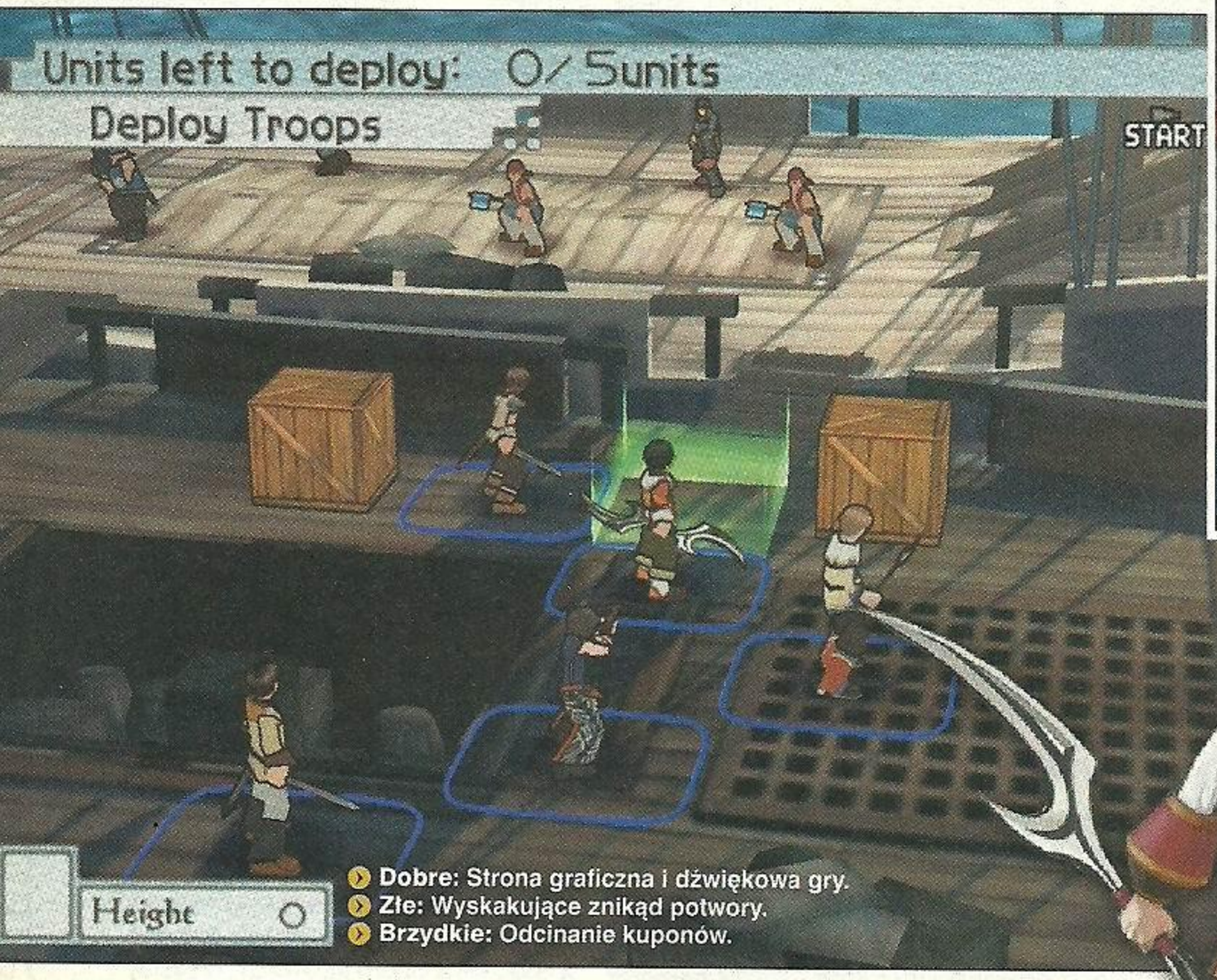
Fajna, ale ciut za mało next-genowa.

- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** Idol Minds
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.ampedsnowboarding.com/

7.0



- **Dobre:** Strona graficzna i dźwiękowa gry.
- **Złe:** Wyskakujące znikąd potwory.
- **Brzydkie:** Odcinanie kuponów.

SUIKODEN TACTICS

EWOLUCJA TO NATURALNY PORZĄDEK PRZEMIAN W NATURZE

Ale autorzy Suikodena chyba tego nie wiedzą. Po wydaniu dwóch pierwszych, kultowych już części Suikodena na PS one przeskok serii na PS2 nie był do końca udany. Tactics, niestety, jest równie przeciętny.

→I JEST TAKTYCZNIE?

Była kiedyś taka rubryka w Secret Service. Ale nowy Suikoden raczej by tam nie trafił, chociaż lokuje się w gatunku strategicznych gier RPG. Tak jak w Final Fantasy Tactics przyjdzie nam toczyć turowe bitwy, podczas których wykorzystywać będziemy zarówno siłę oręża jak i magii. Nie obędzie się również bez typowych dla gatunku akcji, jak zajmowanie strategicznych pozycji, ataki z flanki, czy ataki zespołowe. Jednym z ciekawszych rozwiązań jest wykorzystanie pola energii magicznej, które ma wpływ na to, jak będą radzić sobie nasi bohaterowie (patrz ramka). A właśnie – do naszej dyspozycji autorzy oddali około pięćdziesiąt postaci, z czego do walki wystawić możemy sześć. Bohaterów podzielono na trzy klasy: wojowników, magów i postacie wsparcia. Dwie pierwsze kategorie nie wymagają wyjaśnień, natomiast osobnicy z tej trzeciej wspierają drużynę specjalnymi umiejętnościami.

Może to być zdolność wyjmowania dowolnych przedmiotów ze wspólnego plecaka, albo czasowego podniesienia atrybutów, któregoś z walczących przyjaciół.

Poza tym wpływ na wyniki potyczek mają takie parametry, jak ostrość broni, posiadany ekwipunek czy umiejętności, które możemy przyznawać naszym bohaterom.

Sam system toczenia bitew opiera się jednak na rozwiązaniach, które spotkać można było w poprzednich częściach (runy, zespołowe ataki), choć wszystko jest tu nieco rozbudowane. Mimo to mam wrażenie jakby ktoś wyciął mechanikę walki z poprzednich części i poddał ją kosmetycznym zmianom. Jak dla mnie zbyt powierzchownym. To, co wcześniej było tylko składową częścią rozgrywki, teraz, w wersji luksusowej, stało się jej trzonem. W efekcie po kilkudziesięciu bitwach ma się wrażanie, że wszystko to już było i zaczyna wiać nudą.

Do tego dochodzą totalnie nieprzewidywalne walki. Wszystkiemu winny jest sposób, w jaki naszym adwersarzom przysyłane są posiłki. Słychać gwizd, widać błysk i już za momencik stwory (niczym w Star Treku) teleportują się tuż za naszymi plecami. Kładzie to na łopatki całą taktykę, jaką przygotowaliśmy sobie wcześniej, co przy trwającej czasem czterdzieści minut batalii przyprawić może o ataki furii.

POLA ENERGII

Największym strategicznym wyzwaniem w Suikodenie jest zabawa z polami energetycznymi. Każda postać ma przypisane dwa żywioły: wspomagający i szkodliwy dla niej. Jeśli, przykładowo, główny bohater Kyril znajdzie się na podłożu naładowanym energią ognia (jego żywioł), to zacznie lepiej walczyć. Stanie się mniej wrażliwy na ataki wroga, a sam będzie zadawał większe obrażenia. Jeśli natomiast będzie na polu napromieniowanym wodą, to jego atrybuty pogorszą się, a energia zacznie systematycznie spadać. Cała trudność polega na tym, aby odpowiednio zmieniać pola energetyczne wokół nas i naszych oponentów.

→I JEST ŁADNIE!

Jedną z mocnych stron **Suikoden Tactics** jest bez wątpienia oprawa graficzna. Projekty postaci są przemyślane, starannie wykonane, a przy tym fachowo pocieniowane. Jedyne, co może razić, to ich design. Graficy albo nie radzą sobie z projektowaniem stóp i rąk, albo sądzą, że ludzie powinni mieć w ich miejsce bryły. Żadnych natomiast zastrzeżeń nie można mieć do wyglądu scenerii, w których przyjdzie nam toczyć śmiertelne boje. Bogate w szczegóły i klimatyczne ruiny, ulice czy inne laboratoria są naprawdę ładne i cieszą oko gracza. Trudno się temu zresztą dziwić, bo areny nie są w pełni trójwymiarowe. Obracanie kamery odbywa się tylko w określonym polu i już na przykład tyłu kolumny sobie nie obejrzymy.

Mam natomiast mieszane uczucia odnośnie magii. Wygląda to tak, jakby twórcy nie radzili sobie z projektowaniem widowiskowych czarów w środowisku 3D. Analogiczne, dwuwymiarowe czary z Suikodena II wyglądały o niebo lepiej.

Strona dźwiękowa nowego produktu Konami trzyma wysoki poziom. Utwory muzyczne są odpowiednio dobrane do aren i dyskretnie budują klimat. Poza tym nawiązują tematycznie do innych części Suikodena. Na pochwałę zasługuje również bardzo dobra gra aktorów.

→I JEST LINIOWO

Jeśli od RPG (nawet taktycznych) wymagacie jakiejkolwiek swobody, to możecie zapomnieć o **Suikoden Tactics**. Tutaj cały czas jesteśmy prowadzeni jak po sznurku, a eksploracja świata sprowadza się jedynie do wskazywania piórem miejsca docelowego. Tam, zazwyczaj po krótkiej wymianie zdań, zaczyna się walka, po czym wracamy na mapę i schemat się powtarza. Od kompletnej liniowości rozgrywkę ratują nieco sub questy, które przyjmować możemy w specjalnym biurze. Tyle, że są to kolejne walki.

Jedynym miejscem gdzie tak naprawdę jesteśmy panami sytuacji jest miasto. Rezydując w metropolii mamy możliwość odwiedzić kowala, sklep czy sprzedawcę runów wybierając odpowiedniego rzemieślnika z... listy.

Suikoden Tactics nie wnosi wiele do gatunku. Dla fanów Gwiazd Przenaczenia będzie jak znalazł, ale żadna to rewelacja.

Flik ■ ■

PlayStation 2 — Można zagrać, można odpuścić.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.3

http://www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=165&pid=1

neo+

Castlevania Curse of Darkness © Konami

Resident Evil 4 © Capcom

DONKEY KONGA 2

NAJWYŻSZY CZAS ODKURZYĆ BONGOSY

Druga część chyba najlepszej gry muzycznej na Kostkę trafiła do Europy już jakiś czas temu, ale dopiero teraz udało mi się położyć na niej łapska. Wiele osób się zapewne ze mną nie zgodzi, ale uważam Donkey Kongę za pewien ewenement wśród gier. Trudno mi zliczyć osoby, które dzięki niej przykułem do konsoli. Sam zresztą wciąż do tego tytułu wracam, więc byłem szalenie ciekawy, co przyniósł ze sobą sequel.

Na początek warto ustalić jedną rzecz – DK2 to żadna rewolucja. Oryginalność pierwowzoru opierała się głównie na niezwykłym kontrolerze, tak więc kontynuacja nijak nie mogła dorównać tamtemu powiewowi świeżości. I oczywiście nie dorównała. Malkontenci powiedzą, że dostaliśmy jedynie expansion pack i będą mieli rację, jednak Konga-entuzjaści przecież właśnie tego pragnęli. Tym, którzy zasmakowali w opętańczym waleniu po Bongosach, naprawdę niewiele potrzeba do szczęścia. Wiem po sobie.

Donkey Konga 2 to trzydzieści trzy nowe utwory z różnych gatunków. Najwięcej jest tutaj szeroko rozumianego popu, ale fani rocka, muzyki latynoamerykańskiej czy nawet klasycznej nie powinni być zawiedzeni. A na deser kawałki z gier, w tym z Pokemona, hehe. Naturalnie to moje osobiste wrażenie, ale zdaje się, że tym razem na płytce znalazło się więcej powszechnie znanych piosenek, jak chociażby Boombastic czy Enjoy The Silence. Niestety, identycznie jak poprzednio, nie są to oryginalne wykonania.

Nie najlepiej o grze świadczy też fakt, że zabrakło całkowicie nowego trybu, który sam potrafiłby przykuć do konsoli na godziny. Znany z „jedynki" Session Jam przeistoczył się w bliźniaczo podobną opcję Concert, a Freestyle Zone jest dokładnie tym, czym się Wam wydaje – nieskładnym bębnieniem, które bawi przez pięć minut. Sytuację ratuje możliwość przechodzenia głównego trybu we dwie osoby. I to ratuje do tego stopnia, że szybko zapomina się o niespełnionych życzeniach.

→I MNIEJ MUZYCZNIE

Donkey Konga 2 to także nowe mini gierki. Wprawdzie całe dwie, ale naprawdę dobrze przemyślane. Jedna to dzikie wyklepywanie i wyklaskiwanie podanych kombinacji na czas, a druga to jak najdłuższe utrzymywanie określonego rytmu bez żadnej graficznej pomocy. Co najważniejsze, gierki różnią się od siebie i wymagają zupełnie odmiennych umiejętności. Choć, jak cała gra, skrzydła rozwijają dopiero w multiplayerze.

Jeszcze kilka słów o oprawie. Menu z „drewnianego" przeistoczyło się w „oczojebne", czego nie mogę poczytać za zaletę. Ale to tylko szczegół. Inna sprawa, że tym razem tła podczas zabawy są trójwymiarowe. Niestety wykonano je na tyle paskudnie, iż początkowo tęskniłem za starymi. Później po prostu nie zwracałem na nie uwagi, jak na wszystko, co nie było barwnym znaczkiem na ekranie.

Tak się zastanawiam i dochodzę do wniosku, że ciężko wystawić tej grze sprawiedliwą notkę. Z jednej strony wiele jej elementów nie stoi na wysokim poziomie. Z drugiej z kolei, jako szczęśliwy posiadacz dwóch sztuk Bongosów i grupki przyjaciół, nie żałuję żadnej ze złotówek wydanych na ten tytuł. To tylko i aż jeszcze więcej Donkey Konga!

Kaxi ■ ■

GCN

Pyszny miodzik w brudnym słoiku.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.nintendo.co.uk

8.0

SHATTERED UNION

CO MAJĄ WSPÓLNEGO AMERYKANIE I BRAZYLIJCZYCY?

Odpowiedź jest prosta – są potęgami. Jedni militarną, drudzy piłkarską. Piszę o tym, bo przyszło mi do głowy, że tak jak Brazylijczyków w marszu po trofeum Mistrzostw Świata mogą powstrzymać tylko inni Brazylijczycy, tak Amerykanom w wojnie przeciwstawić by się mogli tylko Amerykanie (w otwartej walce, z użyciem najbardziej zaawansowanych technologii). W Shattered Union dochodzi do takiego właśnie konfliktu – USA staje w obliczu wojny domowej i dzieli się na siedem frakcji walczących o „zjednoczenie" kraju.

O fabule powiem tylko tyle, że o ile początkowo może się podobać, bo jest pełna aluzji i ironicznych komentarzy do tego, co dzieje się w chwili obecnej na politycznej mapie świata, to z czasem staje się nudna, a przy tym zbyt wolno i nieciekawie się rozwija.

→I HEKSY DOOKOŁA

Shattered Union jest strategią i w dodatku pole walki podzielone jest na tak zwane heksy, co oznacza, że większość konsolowców z miejsca skreśli tę pozycję. A szkoda, bo jest całkiem niezła. Mi spodobało się przede wszystkim to, że jest spadkobiercą idei Panzer General – strategii prostej w obsłudze, z przejrzystym systemem menusów i sterowaniem, wciągającej zarówno żółtodziobów, jak i prawdziwych generałów. A jako że przy PG spędziłem wiele godzin, z tym większą chęcią sprawdziłem jak wypada w akcji SU.

Państwo podzielone jest na siedem frakcji i każda z nich zarządza kilkoma terytoriami. Zadaniem gracza jest podbić każde z nich (w sumie dwadzieścia cztery), a także bronić swych zdobyczy przed najazdami przeciwników. Trzeba zatem dzielić wojsko na atakujące i broniące – wysłanie całej armii do jednej bitwy zakończy się oddaniem kawałka terytorium, gdy wróg przystąpi do ofensywy.

Zabawę psuje trochę fakt, że nie ma żadnego zwiadu, możliwości rozpoznania siły bojowej przeciwnika. Naprawdę Amerykanie nie dysponują takimi technologiami? W ten sposób atakuje się kolejne terytoria nie wiedząc nawet, jaki typ jednostek (a jest ich naprawdę bardzo dużo – m.in. piechota, czołgi, artyleria, samoloty) wysłać do walki. Poza tym nie ma informacji o szansach na powodzenie w starciu z konkretnym celem – w Panzer General (to gra z początku lat 90.) wyraźnie było zaznaczone, czy przeciwnik jest okopany, jakie ma doświadczenie w walce i czy warto go atakować, czy raczej uciekać.

SU byłoby bardzo dobrą grą, gdyby nie fakt, że konsola często atakuje najsłabsze, ale niekoniecznie ważne jednostki, co znacznie ułatwia zabawę. Zabrakło mi możliwości zawarcia sojuszu z innymi frakcjami, by w kupie uderzyć na największego i najgroźniejszego rywala. Nawet, gdy jedna ze stron zajmie pół terytorium, to reszta będzie się i tak bić miedzy sobą, co jest oczywistą bzdurą.

Oprawa niczym specjalnym nie zachwyca, prócz faktu, że zniszczenia dokonane w trakcie gry są widoczne przez całą zabawę. A ta trwać może naprawdę długo – atakowanie i obrona zdobytych terytoriów, najazdy na przeciwnika, by tylko rozbić mu kilka jednostek i uciec, to wszystko zabiera naprawdę dużo czasu i specjalnie się nie nudzi. Szkoda tylko, że w multi da się grać tylko z jedną osobą. Ogólnie jednak, jeśli szukacie strategii Shattered Union jest godną uwagi grą – prostą w obsłudze i z klimatyczną muzyką. Z pewnością wyrwie Wam parę dni z życiorysu.

Mielu ■ ■

Xbox

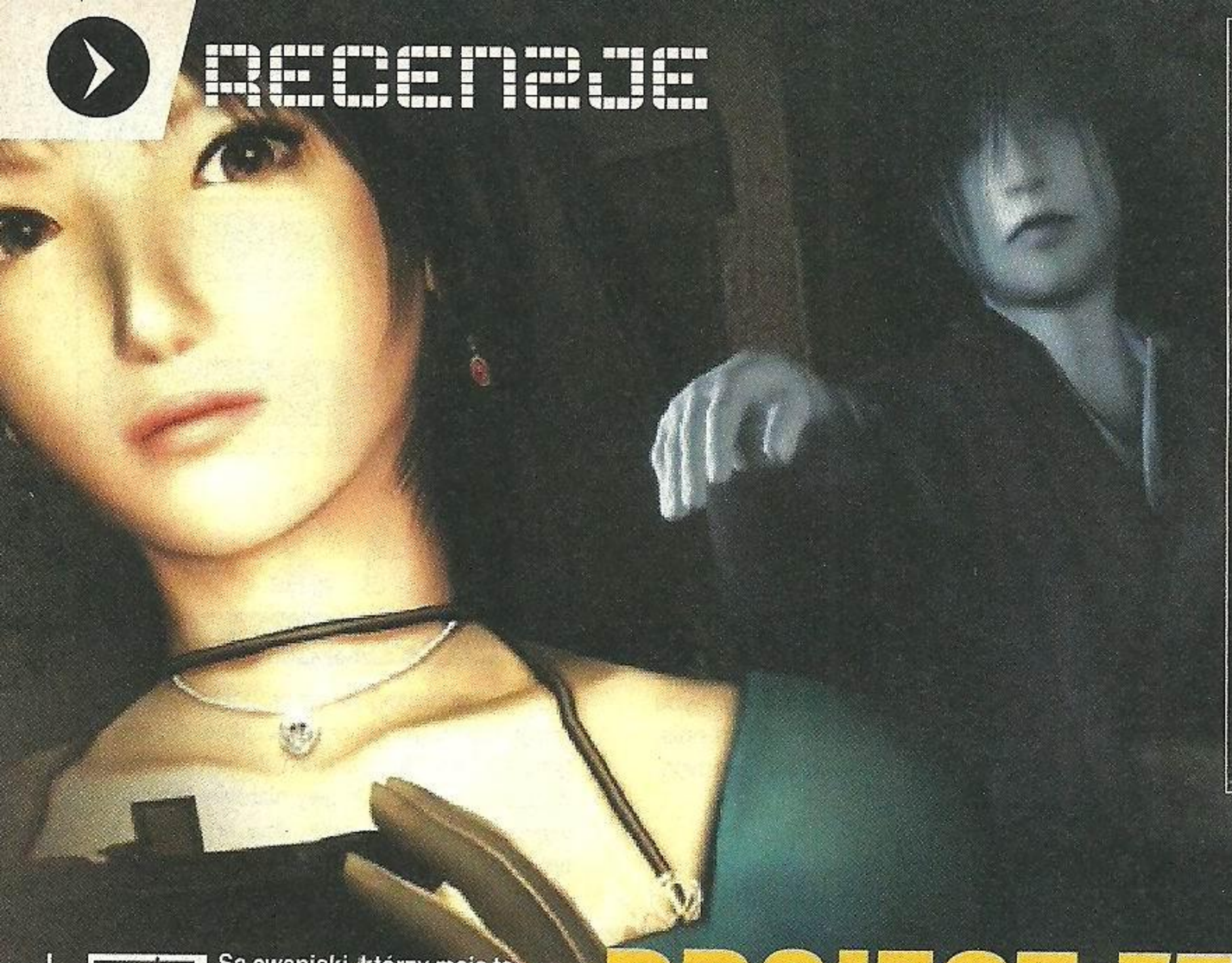
Panzer General był lepszy!

- **Wydawca:** 2K Games
- **Producent:** PopTop
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.2kgames.com/shatteredunion/

6.5



- **Dobre:** Różnorodne i dobre ujęcia kamery, fabuła, motyw dwóch światów, klimat.
- **Złe:** Wredne dusze umarłych, męczące biednych bohaterów.
- **Brzydkie:** Myśli projektantów strojów, zwłaszcza tych noszonych przez Miku.

Są cwaniaki, którzy mają te swoje teksty o piórach potężniejszych od mieczy, ale w Posiadłości Snów mogliby sobie nimi co najwyżej spisać testament. Tu o życiu i śmierci decyduje fakt posiadania aparatu. Do egzorcyzmów.

PROJECT ZERO 3

A KTO TO TAM NIE ŻYJE NA ZDJĘCIU?

→| GHOST HUNTERS

Tak wiem, głupio to brzmi, więc spieszę z wyjaśnieniem. Na wskroś japońska seria Fatal Frame, w Europie pojawiająca się pod szyldem Project Zero, to seria zdrowo przerażających horrorów. O duchach. Nie, spoko – można bać się duchów. Szczególnie tych, które pojawiają się znienacka, poruszają tak nienaturalnie jak wymagają tego obecne azjatyckie standardy filmów grozy, a cała akcja rozgrywa się w najbardziej ponurych i przygnębiających miejscówkach, jakie tylko nasi bracia od Ringu mogli sobie wyobrazić. Całość uzupełnia symbolicznie występująca muzyka pełna odbijających się wielokrotnym echem dzwoneczków, metalicznych stukotów i ciche zawodzenia dobiegające nie wiadomo skąd. To lubię, rzekłem, to lubię.

Perspektywa – residentowa podczas eksploracji obowiązkowo ponurych i opuszczonych japońskich wiosek i fpp'owa podczas walk z napotykanymi duchami. Fajnych walk w fpp. Tak. Serii zrobionej przez Tecmo udało się od razu to, co Gun Survivorami próbuje bez specjalnych rezultatów osiągnąć Capcom. Wszystkie dotychczasowe Projecty charakteryzuje wisząca w powietrzu atmosfera niewypowiedzianie złego czynu popełnionego w dalszej bądź bliższej przeszłości. I, podobnie jak w Silentach, trzymanie się tego samego motywu niekoniecznie musi wyjść serii na dobrze. Oczywiście w trzeciej części przygód z kamerą wśród duchów wprowadzone zostały pewne usprawnienia oraz nowe elementy, ale trzymamy się dalej tego samego modelu.

Jedna rozległa wzdłuż, wszerz i w poprzek plansza – w tym wypadku jest nią posępna Posiadłość Snów – jest areną wydarzeń. Na modłę Silent Hill: The Room wprowadzono jednak swego rodzaju bazę wypadową – tą jest mieszkanie głównej bohaterki gry. Jednej z trójki należałoby dodać, bo tym razem doświadczamy wydarzeń z perspektywy trzech różniących się umiejętnościami i wyglądem osób. Nie, nie lękajcie się – nie zabrakło obowiązkowego podlotka w pończochach.

Project Zero słynie z przerażających i okrutnych rytuałów...

→| PODOBA MI SIĘ

Cały czas bardzo podoba mi się walka. Zarówno kłopotliwe i wymagające orientacji w terenie przełączanie pomiędzy trybem pstrykania fotek w fpp'ie i unikaniem ataków duchów w ujęciu z różnorodnych kamer, przez montowanie w aparacie coraz to potężniejszych egzorcyzmofilmów, aż po sycące combosy i wykorzystanie specjalnych funkcji aparatu, o które wzbogacamy go w miarę znajdowania nowych akcesoriów.

Zaproponowany w Projectach model walki stanowi bardzo fajną i twórczą odmianę od wczesnoresidentowych i silentowych strzelanek w konwencji, nazwijmy ją, eksploracyjnej. Tylko że... No właśnie. Wczesnoresidentowych. Czwórka RE pokazała, jak system ten można kreatywnie zmodyfikować. Tymczasem ani najbardziej pokrewne gatunkowo (a sobie – także klimatycznie) Silent, ani Project nie próbują wprowadzać żadnych zmian, na swoją obronę mając tylko to, że są młodsze. No dobrze, Project próbuje co jakiś czas modyfikować system combosów, usprawnień dokładanych do aparatu oraz rozbudowy jego parametrów poprzez rpg-owe odblokowywanie funkcji za punkty zdobywane w walce, ale zmiany te są kosmetyczne. W sumie więc o ile nie mogę narzekać i lubię pstrykać zdjęcia duchom, które lecą na mnie, nagle znikają, szaleńczo strafe'ują, by nieoczekiwanie przypuścić szarżę, a ja cały czas mam utrzymać je w środku wizjera, to nie miałbym nic przeciwko temu, żeby uczyć się jakichś nowych taktyk. A nie muszę.

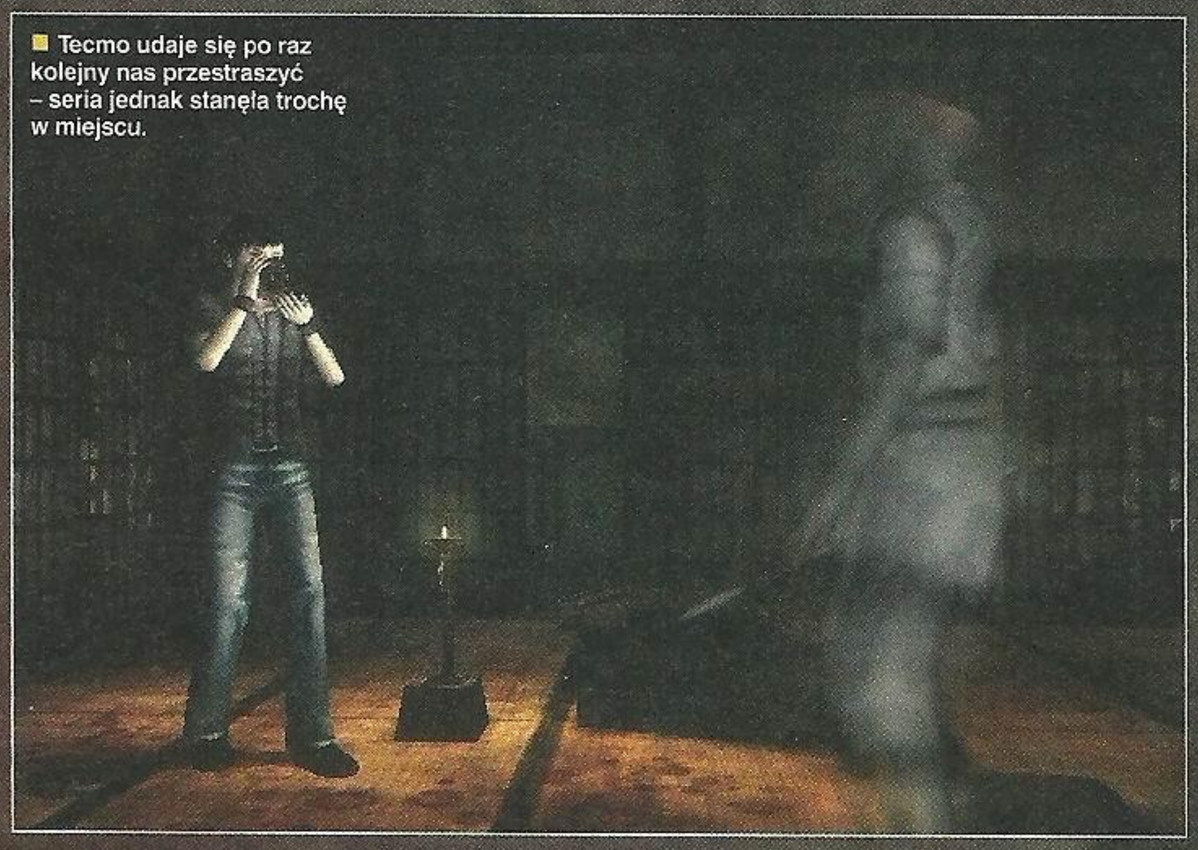
Walka wygląda w trójce dokładnie tak samo jak w jedynce i dwójce. Kiedy na dole ekranu świeci mały wskaźnik, oznacza to, że w pobliżu znajduje się jakiś duch. Jeżeli światełko jest niebieskie, to znaczy, że duch jest niegroźny, jeżeli czerwone

NADCIĄGA FILM

Pociąg z plotkami wyruszył z peronu w 2002 roku, kiedy pojawiła się informacja, że wytwórnia Dreamworks zakupiła prawa do ekranizacji gry o aparacie i duchach, ale po wstępnych zapowiedziach, że całość szybciutko trafi do produkcji, ktoś musiał się zreflektować, iż na razie pomysł wygląda nieco zbyt podobnie do tych wszystkich Ringów, Grudge'ów i innych Dark Waterów i prace trochę zwolniły tempa.

Fabuła ma opierać się na wydarzeniach z części pierwszej. Z ostatnich znalezionych przeze mnie informacji wynika, że całość wciąż jest na etapie dopracowywania scenariusza, reżyser i obsada nie są nadal potwierdzeni i całość posuwa się do przodu bardzo powolutku. Za scenariusz odpowiadają panowie Mark Brinker oraz Robert Fyvolent – obaj debiutują przy projekcie, ale na swoją obronę mają to, że podobno spędzili sporo czasu ogrywając FF'a. Dlatego akcja będzie miała miejsce w Japonii, pojawi się camera obscura i posiadłość Himuro. Produkcją ma się zająć John Rogers pracujący obecnie nad filmem o Transformersach. W pewnym momencie pojawiły się plotki jakoby reżyserować miał Steven Spielberg, ale już zdążyły się zdementować. Najważniejsze jest jednak to, że całość idzie do przodu. Myślę, że rok-dwa i zobaczymy kolejny horror o małych dziewczynkach z długimi ciemnymi włosami – tylko że tym razem okrąg, z którego będą wyzierać będzie kształtem obiektywu, a nie studni...

■ Tecmo udaje się po raz kolejny nas przestraszyć – seria jednak stanęła trochę w miejscu.



– będzie chciał zrobić mi krzywdę. Wtedy w trybie normalnym zaczynam rozglądać się, próbując namierzyć, z której strony nagle pojawi się zagrożenie, a kiedy na ekranie widzę ducha, wyciągam aparat. Resztę oglądam już przez wizjer. W środku wizjera jest okrąg, w którym zręcznie próbuję utrzymać długowłosą niewiastę swobodnie fruwającą po pokoju. Kiedy zbliża się do mnie, mniejsze okręgi rozmieszczone na tym w środku zaczynają się zapalać wskazując, z jaką siłą trafię zjawę. Ja czekam jednak na moment, kiedy podczas szarży ducha pojawi się Shutter Chance, kiedy to całe duże kółko zaczerwieni się, a ja będę miał sekundę na walnięcie zdjęcia, które nie tylko potraktuje upiora odpowiednikiem spirytualnego młota, ale też odepchnie go, a jak będę miał refleks, to jeszcze pozwoli poprawić następnym strzałem. I następnym, i następnym, o ile wciąż nie będzie zawodził mnie wspomniany już refleks, a zasięg aparatu pozwoli na skuteczne egzorcyzmy.

Wyczekiwanie momentów, konieczność wykazania się refleksem, umiejętność wstrzymania się z uwolnieniem migawki do ostatniej chwili – to wszystko wprowadza do tej przygodowej gry elementy zręcznościowe. A te w odpowiednich proporcjach wychodzą grom na dobre (Judgement Ring w Shadow Heartsach, załatwianie bossów w God of War czy gunblade'owe limity Squalla).

→| ISTOTA

Sama istota rozgrywki nie zmieniła się poza jednym szczegółem. Otóż wydarzenia z trójki odbywają się we śnie. Bohaterowie przenoszą się do tajemniczej, odwiedzanej na początku gry przez bohaterkę Posiadłości Snów, potem znowu do świata jawy, a następnie wracają do snu. I tak w kółko. Cała zabawa podzielona jest na przeskoki pomiędzy pokojem i Posiadłością Snów, a potem jeszcze także innymi miejscówkami (są też stare śmieci, dobrze znane graczom z pierwszej części). Początkowo, podobnie jak w Silencie 3 mieszkanie Rei i Miku stanowi tylko bazę wypadową, gdzie Rei wywołuje zrobione zdjęcia (co jakiś czas na fotki pstryknięte obiektom i lokacjom w Posiadłości Snów nachodzą dziwne kształty i po powrocie na jawę możemy wtedy taki film wywołać), pokazuje je Miku, a ta zdobywa następnie informacje, którymi posiłkujemy się w dalszej rozgrywce. W ogóle cały ten motyw domu jest fajnie pomyślany i wprowadza złudne poczucie bezpieczeństwa. No chyba, że ktoś widział już jakikolwiek japoński horror i wie, że tak wielkie domisko musi prędzej czy później odegrać jakąś rolę.

→| TRZY SERCA

Jak wiecie z zapowiedzi, główna bohaterka – Rei – już w intrze, w wypadku samochodowym traci chłopaka, z którym dzieliła mieszkanie oraz plany życiowe. Rei jest fotografem i w jakiś czas po wypadku wraz ze swoją pomocniczką i współlokatorką odwiedza ponoć nawiedzony dom, kiedy nagle zauważa osobę wyglądającą jak zmarły miesiące wcześniej Yuu. Jej Yuu. Naturalnie dziewczyna rusza za nim i po kilku perypetiach w znienacka przetransformowanym domu Rei budzi się na podłodze. Tak zaczyna się jej przygoda prowadząca ją we śnie przez Posiadłość Snów, a na jawie przez jej mieszkanie i okolice. Aha – spadkiem po wizycie staje się tajemniczy tatuaż, którym niejako zaraża ją kobieta będąca jednym wielkim obrazem. Od tego momentu każdorazowa pobudka Rei kończy się dla niej, kiedy ze snu wyrywa ją pieczenie na plecach, gdzie pojawia się i znika rosnący za każdym razem tatuaż. Drugą bohaterką dramatu jest Minu Hinasaki, którą fani serii przywitają z radością. O ile Rei straciła chłopaka, o tyle Miku poszukuje swego zaginionego brata, jednocześnie pomagając naszej głównej bohaterce. Trzecią grywalną postacią jest Kei Amakura, przyjaciel Yuu pracujący nad odkryciem tajemnicy miejskich legend i różnych starych podań w celu znalezienia lekarstwa dla swej kuzynki. Z Projectu 2. Aha – nie wie nic o śmierci swego przyjaciela i porozumiewa się z Rei za pomocą listów. Postaciami sterujemy na przemian i każda z nich ma własne umiejętności, które lekko zmieniają charakter rozgrywki. Najmniejsza Miku potrafi przeciskać się wąskimi przesmykami niedostępnymi dla innych, a obsługiwana przez nią camera obscura zadaje duchom największe obrażenia. Kei z aparatem radzi sobie najsłabiej, ale za to potrafi przepychać ciężkie przedmioty, przeskakiwać szczeliny, a do momentu, kiedy znajduje aparat – zmuszony jest ukrywać się za niektórymi meblami. Aha. Jeżeli tak jak i mnie skłoniło Was do zastanowienia się to, czy odpowiednio przyczajony i wyskakujący z krzykiem Kei mógłby przestraszyć nie przeczuwającego niczego widmowatego pacjenta śmigającego sobie nad podłogą, to muszę Was rozczarować.

Project Zero 3 to całkiem udane zwieńczenie serii klimatycznych horrorów na PS2. Jedynej zresztą serii, która nie musi niczego się wstydzić w starciu z Silentem. W moim prywatnym rankingu obie drugie części – zarówno Silenta, jak i Projecta – zajmują pierwsze miejsce najlepszego konsolowego horroru. Niestety – przy tym wszystkim Project Zero w trzeciej części stracił trochę tempa, podobnie zresztą jak Silent. Powtarzanie tych samych schematów nie musi wyjść nikomu na dobre. Przy czwórce – o ile będzie – poproszę już o konkretne zmiany.

Banan ■■

SCENARIUSZ

Historia w grze jak zwykle obraca się wokół tajemnicy, której szczątki, a zwłaszcza otaczające ją makabryczne detale poznajemy nieco zbyt szybko. W jedynce najbardziej przemawiającym motywem był pewien przerażający swoim okrucieństwem rytuał, jednak dopiero ten z dwójki pokazał mi, że na świecie mogą powstać gry, w których pojawiają się motywy nie mniej przejmujące niż ten z Silent Hill 2. Może właśnie siła tej poprzedniej części spowodowała, że przewodni motyw trzeciego Projectu Zero nie zrobił już na mnie takiego wrażenia, jak te poprzednie. W trójce motyw też jest mocny, ale już nie tak jak przejmujący, jak los, który stawał się udziałem bliźniąt z dwójki.

PlayStation 2

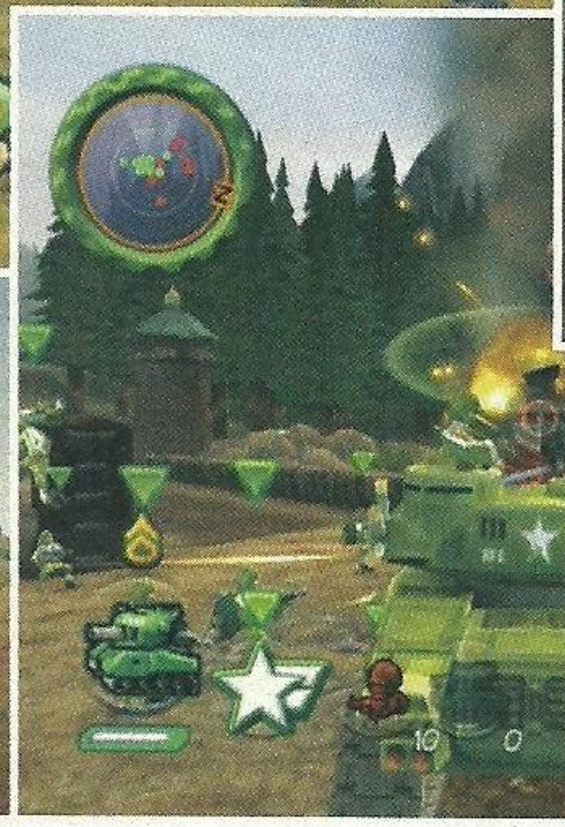
Taki Project Hill 3: The Room.

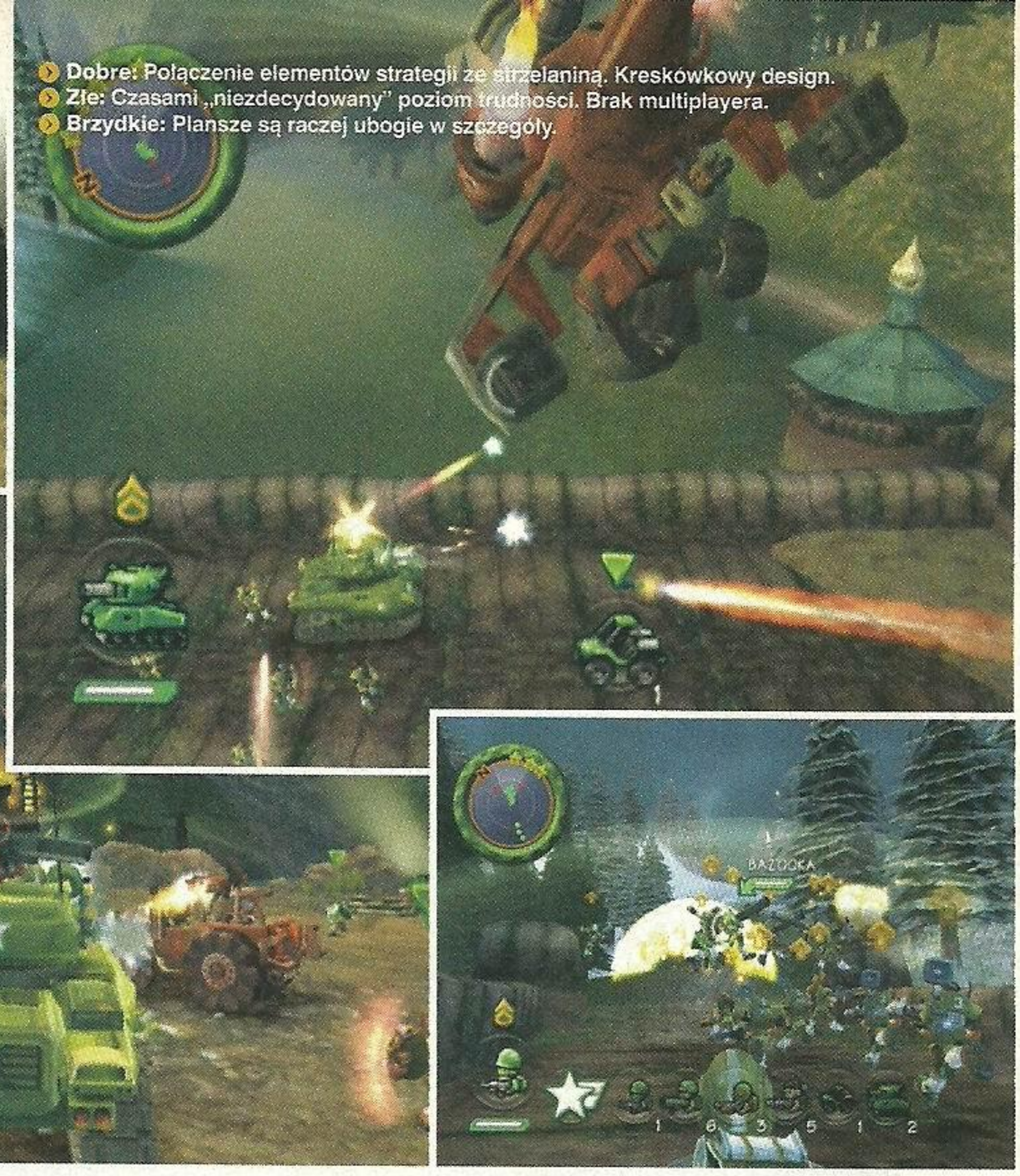
- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Tecmo
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.tecmogames.com

8.0





- **Dobre:** Połączenie elementów strategii ze strzelaniną. Kreskówkowy design.
- **Złe:** Czasami „niezdecydowany" poziom trudności. Brak multiplayera.
- **Brzydkie:** Plansze są raczej ubogie w szczegóły.

BATTALION WARS

CANNON FODDER ZMARTWYCHWSTAŁ?

Pierwsze chwile z efektem współpracy Kuju i Nintendo nasuwają takie właśnie skojarzenia. Podobnie jak w przeboju sprzed lat, kierujemy karykaturalnym żołnierzykiem i grupką jego kompanów, brnąc naprzód, przezwyciężając opór wroga i niszcząc kolejne cele. Wszystko utrzymane w kolorowej, niby kreskówkowej stylistyce. Czołgi i inne pojazdy wyglądają jak zabawkowe modele, a ludziki (bo tak należy o nich mówić) wygłaszają proste kwestie rozbrajającymi głosikami. Ogólnie rzecz biorąc: wojna na wesoło. Na szczęście to tylko pierwsze wrażenie i już po kilku misjach **Battalion Wars** pokazuje swoją prawdziwą twarz.

→I SIEDMIOPALCZASTE DŁONIE DEMONA

Szybko okazuje się, że pod komendę gracza zostają oddane nie tylko różne typy żołnierzy (uzbrojonych w karabiny, bazooki, granatniki itp.), ale także pojazdy naziemne i powietrzne! W sumie siedemnaście rodzajów. Smaczku dodaje fakt, że nie są to wariacje kilku podstawowych jednostek i niemal każda bywa niezastąpiona. Uderzenie lekkimi czołgami i jeepami zwiadowczymi na oddział przeciwpancerny raczej nie zakończy się sukcesem; do tego zadania lepiej wysłać kilkunastu żołnierzy z karabinami i miotaczami płomieni w łapach. Właśnie – wysłać. To słowo klucz, gdyż **Battalion Wars** jest w rzeczywistości całkiem sensowną mieszaniną strzelaniny ze strategią czasu rzeczywistego! Przyciski na padzie zostały podzielone między te, które sterują aktualnie wybraną jednostką, a te, którymi dowodzimy resztą armii. Gracz ma do dyspozycji cztery komendy (za mną, brońcie tego obszaru, idźcie w tamtym kierunku, atakujcie wskazaną jednostkę), jednak może je wydać zarówno całemu batalionowi jak i poszczególnym oddziałom, czy jednemu żołnierzykowi. Dodatkowo dochodzą rozkazy sytuacyjne, jak nakaz obsadzenia wieży strzelniczej.

PO DRUGIEJ STRONIE

Przygoda z Battalion Wars jest podzielona na cztery kampanie i w każdej do odkrycia jest dodatkowa misja, w której gracz ma przyjemność objąć dowództwo nad jedną z trzech pozostałych armii, które również biorą udział w wojnie. Zawsze to kilkadziesiąt minut świetnej zabawy więcej. Jednak aby się do bonusów dobrać, trzeba się nieźle napocić, gdyż odblokują się jedynie po osiągnięciu wyznaczonej (dodajmy, że wysokiej) średniej skuteczności armii. A ta jest wypadkową ocen za technikę, szybkość i siłę rażenia gracza w danej misji. W rezultacie można otrzymać jedną z czterech not (C, B, A i S). Tak więc do wygranych już bitew można i należy wracać, by poprawić swoje wyniki. A z pewnością będzie to konieczne, bo w dalszej części gry otrzymanie najwyższych ocen za pierwszym razem jest raczej... niespotykane.

Sztuczna inteligencja radzi sobie całkiem nieźle i w ferworze walki podkomendni atakują z reguły przeciwników, którym mogą zadać największe obrażenia, a podczas defensywy zajmują dogodne pozycje, na przykład za wałem z piasku. Jednak nigdy nie dorównają oni człowiekowi, więc kluczem do sukcesu jest branie na siebie najcięższych zadań. Brzmi to wszystko dość skomplikowanie i takie w rzeczywistości jest, gdyż wymaga korzystania z niemal wszystkim przycisków joypada, a niekiedy nawet z dwóch analogów jednocześnie. Nie ukrywam, że sterowanie wymaga wprawy, jednak nie wyobrażam sobie, by można je było lepiej opracować. A po kilku misjach wszystkie te czynności będziecie wykonywać odruchowo.

→I DLA DZIECI?

Zdecydowanie nie. Nawet jeśli jakimś cudem opanowałyby sterowanie, szybko pogryzłyby kabel od pada z wściekłości. Bo mimo że gra wygląda na bezstresową i wesołą zabawkę, poziom trudności szybko rośnie, niekiedy nawet wybijając się niebezpiecznie wysoko. Po kilku, można by rzec treningowych, zadaniach ukończenie misji za pierwszym podejściem graniczy z cudem. Wystarczy posłać nie te jednostki do ataku, by drastycznie zmniejszyć swoje szanse na powodzenie. I od razu ostrzegam, że nieskładne rzucenie na wroga wszystkich swych sił nigdy nie kończy się dobrze.

W temacie wojny nie da się wymyślić zbyt wielu nowych rzeczy, ale widać, że autorzy starali się urozmaicić nieco rozgrywkę. Mamy więc tu zdobywanie i ochronę bazy, niszczenie obrony przeciwlotniczej, utrzymanie się przy życiu przez określony czas, wspieranie armii z powietrza – nudzić się nie można, choć nie są to żadne odkrywcze wytyczne. Ponadto nie wolno zapomnieć, że mimo strategicznych zapędów, wciąż jest tu sporo strzelania, które bawi jak zawsze, głównie dzięki przyjaznemu systemowi lockowania się na calach. Nie bez znaczenia jest też fakt, że w potyczce często biorą udział grube dziesiątki jednostek, które strzelają, miotają granatami, podpalają, bombardują i przede wszystkim wybuchają. W stałych trzydziestu klatkach animacji i całkiem przyjemnej oprawie. Otoczenie nie grzeszy przepychem, ale ma swój styl; zresztą bitwy rozgrywają się na całkiem słusznych przestrzeniach. Za to jednostkom nie poskąpiono polygonów i prezentują się bardzo plastycznie, dodatkowo są wspaniale animowane. Kompania drepczących żołnierzyków automatycznie wywala banana na twarzy, ale warto też poobserwować poczynania załóg co większych machin. Zresztą podobnych smaczków w grze jest cała masa, tylko nie zawsze da się je zauważyć w wojennej zawierusze.

Boli fakt, że oprócz głównego wątku, nie ma tu niczego więcej do roboty. Zabrakło przede wszystkim trybu multiplayer, który był początkowo zapowiadany, a nawet prezentowany na jednym z wczesnych filmików. Szkoda, bo gierka idealnie nadaje się do kooperacji. Nie zmienia to faktu, że **Battalion Wars** to jedna z najświeższych pozycji tej zimy. Kuju świetnie wywiązało się z arcytrudnego zadania, jakim było połączenie strzelaniny z RTS-em i dostarczyło niepozorny, aczkolwiek nielicho wciągający tytuł.

Kaxi ■ ■

Za dostarczenie gry dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl)

GameCube — A teraz sequel z onlinem na Revo poproszę.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Kuju Ent.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.battalionwars.com

8.4

- **Dobre:** Ładna animacja walczących, niebrzydka grafika.
- **Złe:** Koszmarna praca kamery, skopany autosave.
- **Brzydkie:** Scenki na enginie są brzydsze niż sama gra!

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

W DAWNEJ FRANCJI POPULARNE BYŁO PRZYSŁOWIE „KLĄĆ JAK TEMPLARIUSZ"

To taki odpowiednik naszego „kląć jak szewc". Jak zwał, tak zwał, w każdym razie jak już zacząłem grać, to w kilkanaście minut po rozpoczęciu gry przekonałem się dlaczego templariusze tak chętnie bluzgali. Gdybym musiał borykać się z takim problemami, jak dzielny Paul de Raque, to też bym klął jak najęty. I klątem, gdy spod pozłoty, jaką jest niewątpliwie całkiem niezła oprawa graficzna **Knights of the Temple II**, poczęły wyłazić rozmaite mniejsze i większe niedoróbki, a sama gra zaczęła mnie wkurzać, męczyć i nudzić. W takiej właśnie kolejności.

→I PSUJ, PSUJ

Pierwsza część gry, dziejąca się dwadzieścia lat przed wydarzeniami z KOTT2, była grą raczej przeciętną, ale podobała mi się – fajna była walka, lało się sporo krwi, a grafika była całkiem, całkiem. Może historia nie była jakaś niezwykła, ot – walka dobra ze złem, ale dało się ją strawić. Tym razem w każdym elemencie jest po prostu gorzej – walka niemal zupełnie straciła klimat, pod względem graficznym jest wprawdzie lepiej, ale wrażenie psuje debilnie zachowująca się kamera i liczne błędy w przenikaniu się obiektów oraz inne, mniejsze i większe bugi. Fabuła jest nadal durnowata – aby zamknąć Wrota Piekieł, Paul musi zebrać trzy artefakty, oczywiście rozrzucone po świecie, żeby nie było za łatwo. Wyrusza więc ze skandynawskiej Birki, gdzie w miejscowym klasztorze znalazł niezawodną receptę na powstrzymanie końca świata i... Niespodzianka – historia jest nieliniowa! Możemy zacząć w jednym z trzech miejsc – upadającym rzymskim mieście gdzieś na wybrzeżu Anglii (hej, mamy tak na oko przełom XIII i XIV wieku!), pirackim siedlisku na atlantyckiej wyspie oraz mieście saracenów w północnej Afryce. A z czasem i postępami fabuły na mapie pojawią się kolejne miejscówki.

To zerwanie z liniowością gry ma dwojakie skutki – na pierwszy rzut oka wydaje się, że fajnie i w ogóle, bo w końcu jest gra, w której możemy sobie nieco pohasać po okolicy, zamiast przeć przed siebie wywijając mieczem. Jednak po dłuższej chwili nadchodzi olśnienie – to był słaby pomysł. Ja na przykład wcale nie mam za dużej ochoty wypełniać jakichś durnowatych side-questów, tym bardziej, że nie bardzo wiadomo, które zadanie jest poboczne, a które przybliża nas do ostatecznego starcia. Na dokładkę wykonywanie tych questów wiąże się najczęściej z dość bezsensownym kręceniem się po świecie gry i wynajdywaniem osób, które mają nam coś do powiedzenia lub zlecą kolejne zadanie. Co gorsza, gra nie bardzo chce nam pomagać w ich wykonywaniu – wskazówek jest niewiele, a znalezienie niektórych ważnych postaci utrudnia kamera, która nieustannie zmienia położenie, nie chce się dogodnie ustawić i pokazuje zazwyczaj wszystko, tylko nie to, co chcielibyśmy zobaczyć – a, jak podejrzewam, warto byłoby dostrzec przepaść, zanim zrobi się krok naprzód. Niestety, nie zawsze jest to możliwe, a dodatkowo KOTT2 każdą próbę odważniejszej eksploracji karze przypadkową śmiercią. I o ile podczas eksploracji jest to „tylko" wkurzające (między innymi dlatego, że wymaga wyjścia do głównego menu i wczytania save'a, a nie wciśnięcia „Retry"), to podczas walki doprowadzało mnie po prostu do furii.

Nic tak dobrze nie wpływa na trawienie, jak trzy stopy zimnej stali w jelitach.

→I CIACH, CIACH

Jeszcze chwila o save'owaniu – autosave działa jak chce, zazwyczaj regułą jest, że stan gry zapisuje się po przejściu do kolejnej miejsówki (na przykład po wyjściu z tawerny na ulicę, potem po wejściu z powrotem do środka), ale czasami to po prostu nie działa i trzeba powtarzać naprawdę spore kawałki poziomów. A że polegają one głównie na walce (o ile nie jesteśmy akurat w mieście, gdzie nikomu nie można zrobić krzywdy, choćby machało się mieczem pół godziny), to bywa to naprawdę męczące. Wyobraźcie sobie, że właśnie przebiliście się przez dość trudny kawałek – załatwiliście kilkunastu/kilkudziesięciu wrogów, napoje leczące są na wyczerpaniu, zdrówka jest mało, ale w końcu udało się dojść do kolejnej miejscówki, gdzie gra powinna się autosave'nąć. A tu lipa – po zabiciu kolejnych kilku przeciwników, któryś w końcu trafia Paula i wysyła go na łono Abrahama. Jeżeli liczycie, że stan gry cofnie Was do początku tej miejscówki, to jesteście w błędzie – zaczniecie jakieś 15 minut wcześniej i znów będziecie się przebijać przez tych samych przeciwników. A potem znów, bo zginiecie gdzieś przypadkiem. Na przykład przypierając przeciwnika do krawędzi przepaści, w którą, jak się okazuje, nie może on spaść, bo gra w ogóle czegoś takiego nie przewiduje, ale za to impet naszego własnego ciosu spokojnie nas w nią poniesie.

I tak jest ciągle w tej grze – Game Over po jakichś durnych akcjach pojawia się w niej zdecydowanie za często, a brak jest opcji save'owania w dowolnym momencie. Znaczy jest, ale trzeba uzbierać sobie na taki luksus specjalnych punktów.

Sama walka jest dość trudna – po pierwsze, blok działa dosłownie jak chce, czasami Paul blokuje szybko i sprawnie, po najlżejszym naciśnięciu przycisku, a czasami pomimo duszenia bloku do oporu za nic nie chce się zasłonić przed ciosami. Po drugie, nie da się blokować ciosów idących z tyłu lub boku, trzeba się odwrócić, co jest życiowe, ale nie „growe" – nie dość, że kamera rzadko kiedy pokazuje nam starcie tak, żebyśmy mogli widzieć, co dzieje się za naszymi plecami (lub w ogóle cokolwiek widzieć, potrafi utknąć w ścianie, a my machamy mieczem lub robimy coś zupełnie na ślepo), to na dokładkę Paul lockuje się na celu na wprost niego i najczęściej nie chce się już od niego odczepić. Albo odczepia się nie wtedy, kiedy jest nam to potrzebne.

→I SRUTUTU

Nie ratuje KOTT2 niezła grafika, ładny bump mapping, oświetlenie i animacja walczących. Postacie NPC bite są spod sztancy i tylko Paul wygląda jako tako. Wątki przygodowe nudne, elementy RPG (rozwój postaci) wypadły nieźle, ale esencję gry, czyli sieczkę, rujnuje pokopane sterowanie (nie działa blok, ciosy zadajemy mashując) i przefatalana praca kamery. Szkoda, lubiłem młodego Paula, ale, jak widać, nie każdemu życiowe doświadczenie wychodzi na dobre. Unikajcie.

Marcellus de Meise ■ ■

Xbox | PS2

Słaby sequel niezłej sieczki.

- **Wydawca:** TDK Mediact.
- **Producent:** Cauldron
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.cauldron.sk/projects/kott2/

4.5

- **Dobre:** Wszystko, kiedy jest się duchem.
- **Złe:** Pozostawiająca wiele do życzenia realizacja genialnego zamysłu.
- **Brzydkie:** Częste i gęste zwolnienia animacji.

GEIST

JESTEM DUCHEM, MUCHA LATA MI NAD UCHEM

Wyobraźcie sobie taki wielki, mikołajowy wór, do którego można włożyć, na co ma się tylko ochotę. Na początek wrzućcie do niego brak doświadczenia studia n-Space oraz umiejętności Nintendo. Dodajcie do tego nowatorski pomysł, trochę krwawych scen, multiplayera dla czterech i nie do końca wprawionych grafików, a na koniec posypcie szczyptą geniuszu Miyamoto. Potem już tylko wstrząsajcie workiem przez jakieś dwa lata, a wyjdzie Wam **Geist**.

Myśl przyświecajca powstawaniu tego tytułu, była tyle genialna, co trudna do zrealizowania. W głowach Japończyków z Nintendo zrodził się bowiem pomysł, by głównym bohaterem gry uczynić ducha i dać mu wszystkie umiejętności, jakie przypisuje się jego nacji. Przechodzenie przez ściany, latanie, opętywanie dziewic – wiadomo, o co chodzi. Idea bardzo ambitna i aż dziwne, że prawie się udało.

→I BYĆ KOBIETĄ, BYĆ KOBIETĄ...

Gracz wciela się w Johna Raimi, agenta który z pomocą grupy komandosów miał wykraść informacje z tajnego laboratorium. Jednak coś poszło nie tak i bohater stał się ofiarą eksperymentu, w skutek którego jego duch został oddzielony od ciała. Od tego momentu Raimi będzie chciał powstrzymać korporację i przede wszystkim odzyskać swoje „materialne ja". Ale póki tego nie zrobi, może do woli korzystać z szeregu udogodnień, jakie daje mu jego stan. Najważniejsze z nich to przejmowanie kontroli nad przedmiotami, zwierzętami i innymi ludźmi. Jednak żywe istoty trzeba najpierw przestraszyć, do czego służą właśnie wszelkiego rodzaju sprzęty wypełniające laboratorium. W żadnej innej grze nie spojrzycie na świat z perspektywy prysznica, drabiny czy puszki z farbą. Gracz niestety nie ma raczej wpływu na to, jak przestraszy swoją ofiarę. Wszystko jest z góry ukartowane i pozostaje jedynie wpaść na właściwy pomysł, ale i tak cała zabawa skutecznie buduje klimat. Jednak po co bawić się w to całe opętywanie? Po pierwsze, duchowi z trudnością przychodzi poruszanie się po korytarzach. Wprawdzie może przeniknąć przez niektóre przeszkody i wnikać w szczeliny w ścianach, ale nie otworzy drzwi i nie wciśnie guzika w windzie. Potrzebny jest mu ktoś z krwi i kości. Po drugie, wraz z ciałem przejmuje wspomnienia i umiejętności nieszczęśnika. Wiadomo, do eksterminacji najlepiej nadaje się żołnierz z konkretną spluwą, za to panią doktor przepuści skaner siatkówki oka przy drzwiach.

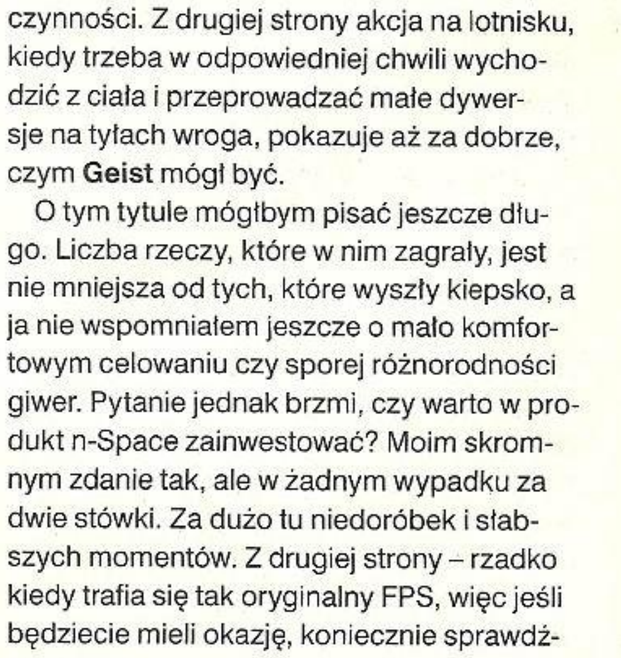
W rezultacie duch to świetny patent i stanowi chyba najlepszy element **Geista**. Zwłaszcza, że grafika potrafi wtedy olśnić. Kolory przybierają nienaturalny, niebieski odcień, otoczenie jest lekko rozmyte, a światło staje się oślepiająco białe. Po prostu poezja. Na dodatek wszystko i wszyscy (oprócz bohatera) poruszają się w zwolnionym tempie, co pozwala obserwować na przykład piękny piruet, jaki wykonuje wysadzony w powietrze strażnik. Naprawdę jest na co popatrzeć, szkoda tylko animacji, która nie zawsze utrzymuje trzydzieści klatek.

→I PRZEPLATANIEC

Czar niestety pryska, gdy wcielimy się w człowieka. Wprawdzie teksturki z bliska wyglądają, jakby potraktowano je bump-mappingiem, ale generalnie nie są najpiękniejsze. Poza tym po zniknięciu rozmycia wychodzi na jaw, że na postacie zużyto stosunkowo niewiele polygonów, a i niektóre obiekty są dziwnie poszarpane na krawędziach. Na dodatek w trakcie poziomu zdarzają się brzydkie loadingi. Do listy zażaleń dorzuciłbym też nie najlepszą animację postaci; szczególnie na scenkach widać, że ruszają się jak częściowo sparaliżowani. Na swoją obronę gra ma jednak design, który, choć nierówny, generalnie pozytywnie zapisał się w mojej pamięci. Podziemna kaplica i zniszczona piwnica przywiodły mi na myśl niezapomniane Eternal Darkness, a to już o czymś świadczy.

Zupełnie inna kwestia to oprawa dźwiękowa. Tutaj mam już niemal same zastrzeżenia. Dubbing jest, owszem, ale głównie podczas scenek, zresztą i tak brzmi dość sztucznie. O muzyce nie da się wiele powiedzieć, gdyż ledwie dwa razy podczas tych, mniej więcej, dziesięciu godzin zwróciłem na nią uwagę. Za to strasznie irytowały mnie problemy z dźwiękiem. Nie wiem z jakiego powodu, ale niekiedy po prostu zamiast spodziewanego odgłosu rozbrzmiewała niczym niezmącona cisza! Przez to rozgrywka stawała się mało sugestywna i trudno było się wczuć w skórę, znaczy się w ducha Raimi'ego.

Jednak głównym powodem, obok niedopieszczonej oprawy, dla którego nie mogę wystawić Geistowi wyższej oceny, są bardzo nierówne misje. Zdarzają się ekstra fragmenty, kiedy to adrenalina skacze, a klimat nie pozwala oderwać się od telewizora. Jednak zaraz po nich przychodzi ultra nudne zadanie, w którym nie dzieje się nic konkretnego.



No przepraszam, ale strzelanie gwoździami do metalowych tabliczek albo zabijanie małych, kolorowych potworków za pomocą gaśnicy to nie są najbardziej ekscytujące czynności. Z drugiej strony akcja na lotnisku, kiedy trzeba w odpowiedniej chwili wychodzić z ciała i przeprowadzać małe dywersje na tyłach wroga, pokazuje aż za dobrze, czym **Geist** mógł być.

O tym tytule mógłbym pisać jeszcze długo. Liczba rzeczy, które w nim zagrały, jest nie mniejsza od tych, które wyszły kiepsko, a ja nie wspomniałem jeszcze o mało komfortowym celowaniu czy sporej różnorodności giwer. Pytanie jednak brzmi, czy warto w produkt n-Space zainwestować? Moim skromnym zdanie tak, ale w żadnym wypadku za dwie stówki. Za dużo tu niedoróbek i słabszych momentów. Z drugiej strony – rzadko kiedy trafia się tak oryginalny FPS, więc jeśli będziecie mieli okazję, koniecznie sprawdźcie **Geista**.

Kaxi ■ ■

Na siłę można się też przyczepić do projektów mięsa armatniego, które nie zawsze stoją na spodziewanym, wysokim poziomie. Małe, skaczące pijawki i wielkie pająki zdecydowanie mniej zabawnie się unicestwia niż uzbrojonych po zęby strażników. Na szczęście tych drugich jest o wiele więcej, zresztą należy pamiętać, że nie samym strzelaniem Geist przecież stoi.

BEZ NETU, ZA TO WE CZTERECH

Jeśli skończycie tryb Story, Geist ma dla Was jeszcze kawałek całkiem konkretnego multiplayera na podzielonym ekranie, na który składają się trzy opcje. Pierwsze dwie to wariacje deathmatcha i capture the flag rozszerzone o możliwość przejmowania ciał żołnierzy. Na szczególną uwagę zasługuje trzecia – Hunt, w której konkurują ze sobą drużyny ludzi i duchów. Ci drudzy muszą przejąć ciała żołnierzy i popełnić nimi samobójstwo, przed czym naturalnie bronią się sami zainteresowani. Dość nowatorskie podejście do tematu, trzeba przyznać.

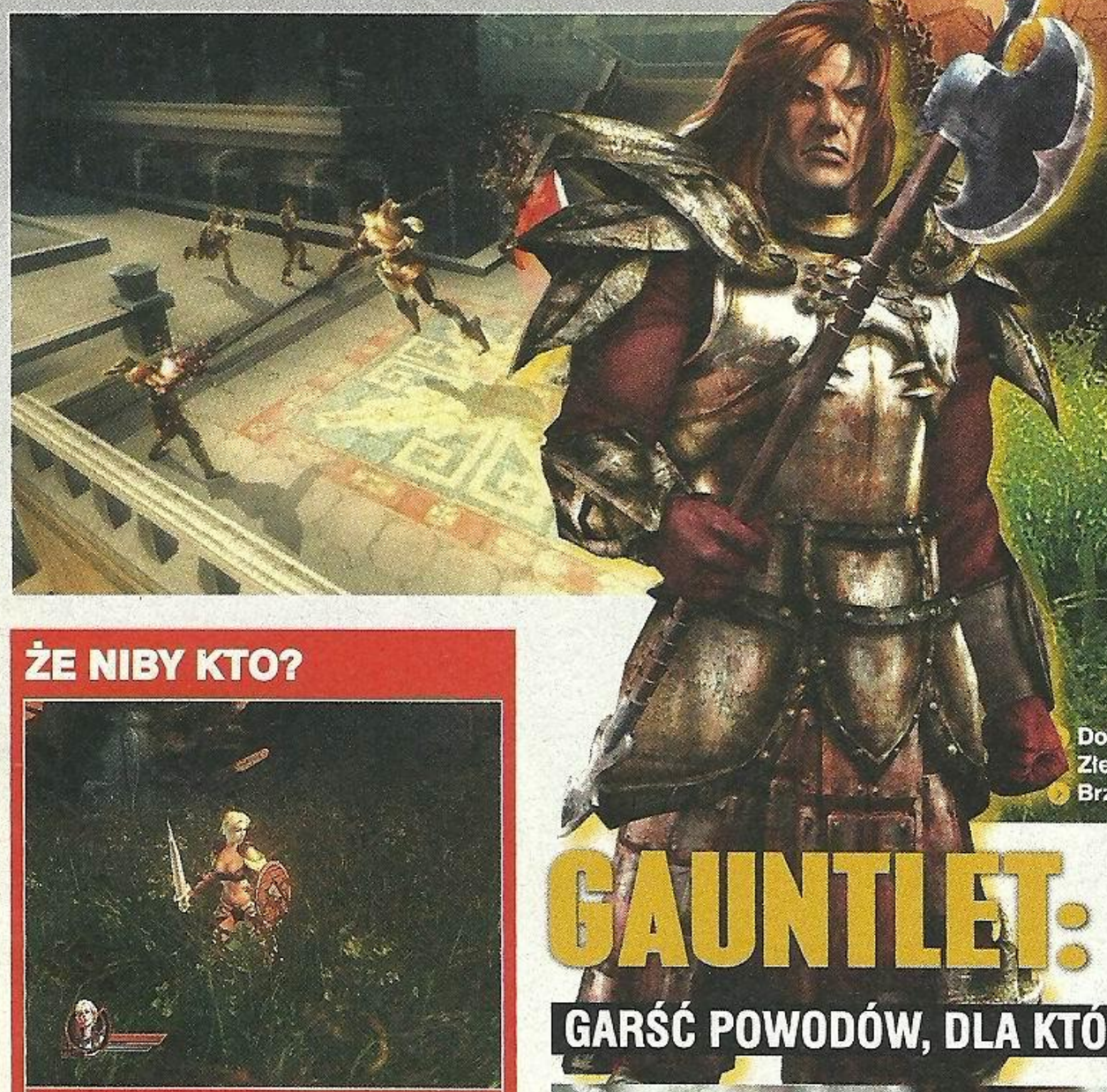
GCN — Za marnowanie takich pomysłów powinni obcinać uszy.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** n-Space
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

http://www.geist-the-game.com



Dobre: Tryb kooperacji dla czterech osób, animacja nie chrupie przy większej ilości postaci.
Złe: Długość zabawy, bezpłciowi bohaterowie, schematyczne walki, nieciekawi bossowie.
Brzydkie: Gry mają bawić, a nie nudzić, a tu po pięciu godzinach człowiek błaga, by ktoś prąd odciął...

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

GARŚĆ POWODÓW, DLA KTÓRYCH KUPISZ GOD OF WAR, A NIE GAUNTLETA...

ŻE NIBY KTO?

Seven Sorrows ukazuje historię czterech herosów zdradzonych przez wodza imperium, któremu wiernie służyli. Władca dał się oszukać swoim doradcom i gdy zrozumiał swój błąd było za późno – stracił tron. Skruszony uwolnił bohaterów i poprosił ich o pomoc. Ta historia nie może się równać z dramatem Kratosa, byłego sługi boga wojny, który zbuntował się przeciw swemu panu i postanowił go zgładzić. Bohater God of War jest prawdziwym twardzielem, zimnokrwistym mordercą i przez to szalenie interesującą postacią, obok której nie można przejść obojętnie. W Gauntlet mamy za to wojownika, elfa, walkirię i czarodzieja, o których wiemy tylko tyle, że nic nie mówią i są bardzo waleczni. Równie dobrze mógł być wśród nich troll, ork, czy krasnolud, a nie zauważyłbym różnicy – wszyscy są „płascy jak Calista Flockhart", nie mają ciekawej (żadnej nie mają!) przeszłości i kompletnie mnie nie interesują.

Wojownik, elf, walkiria i czarodziej już od ponad dwudziestu lat razem przemierzają różne krainy w poszukiwaniu przygód. Niestety, chyba powinni udać się na zasłużoną emeryturę.

Nie zdarza mi się to często, ale czasem naprawdę cieszę się, że dostaję do recenzji gry przeciętne. Powody są różne, a w tym przypadku chodzi o to, że Seven Sorrows jest inkarnacją starusieńkiego (to już ponad dwadzieścia lat!) Gauntleta i w zasadzie za bardzo się od tamtego tytułu nie różni. To ta sama gra, tyle, że w ładniejszym opakowaniu, a skoro okazała się nie najlepsza, to po raz kolejny mogę stwierdzić, że teoria, według której wszystko kiedyś było lepsze, zupełnie się nie sprawdza i jest wymysłem znudzonych, marudnych graczy. Prawda jest taka, że na tę grę nie warto wydawać pieniędzy, tym bardziej, jeśli można zamiast niej kupić God of War.

→I KOGO, CZYM I JAK?

W obu tytułach postać kierowana przez gracza przemierza różne krainy (poziomy) i zabija w tym czasie niezliczone hordy wrogo nastawionych postaci i stworów. Najważniejszym elementem jest zatem walka i wszystko co się z nią wiąże – system wyprowadzania ciosów i blokowania, rodzaje broni i przeciwników, i tak dalej. Każdy z tych elementów w przypadku God of War stoi na bardzo wysokim poziomie. Bohater ma nietypową broń – ostrza zaczepione na łańcuchach, dzięki której rani zarówno blisko jak i daleko stojących przeciwników, może wybić wroga w powietrze albo wbić go w ziemię. Wszystkie ciosy wyprowadza błyskawicznie i bardzo płynnie przechodzi do kolejnych kombinacji lub do bloku. Może też złapać przeciwnika i efektownie rozerwać go w pół, urwać mu głowę, czy wskoczyć na grzbiet i wbić ostrza w oczy. Sterowanie jest wygodne i po krótkim czasie każdy może bez problemu zostać maszyną do zabijania. W Gauntlet jest czterech bohaterów różniących się siłą zadawanych ciosów, bronią i stylem walki, ale bez względu na to, którego się wybierze, dość szybko okazuje się, ze walka polega bardziej na bezmyślnym klepaniu przycisków niż na wyprowadzaniu konkretnych, przemyślanych kombinacji. Na nic się też zdaje możliwość dokupienia nowych ataków, bo jest ich bardzo mało i najpóźniej w połowie gry zdobywa się je wszystkie (inna sprawa, że grę można skończyć w sześć godzin). W God of War trzeba było nieźle się postarać, by porządnie dopakować bronie i magiczne moce bohatera, ale – co ważniejsze – nowe ciosy naprawdę przydawały się w walce z coraz to silniejszymi przeciwnikami.

A skoro mowa o nich, to musicie wiedzieć, że w Seven Sorrows walczy się z rycerzami różniącymi się między sobą uzbrojeniem, humanoidalnymi postaciami strzelającymi magicznymi kulami, czy też skorpionami. Nie trzeba opracowywać na nich wymyślnych taktyk – wystarczy mieszać ciosy pionowe z poziomymi i od czasu do czasu, jeśli zrobi się zbyt gorąco, użyć magicznego ataku powalających wszystkich wokół. Spróbujcie bezmyślnie klepać przyciski w God of War, zapomnijcie o bloku i rzućcie się na ramboida w gromadę przeciwników, a szybko pożegnacie się z życiem. Wystarczy zapomnieć się i podskoczyć w towarzystwie meduzy, aby w locie zostać zmienionym w kamień i roztrzaskać się na setki kawałeczków zaraz po tym, jak grawitacja bezlitośnie upomni się o Kratosa. Jak widać tego typu gra nie musi być bezmyślną rąbanką – niestety, twórcy Gauntlet chyba wciąż o tym nie wiedzą.

Umieszczenie przygód Kratosa w świecie greckich mitów, zmuszenie go do konfrontacji z hyrdą i minotaurem jest jednym z największych atutów gry. Seven Sorrows ponownie wypada na tym tle blado nie mogąc pochwalić się nawet składnie wymyślonym światem.

→I I WŁAŚCIWIE PO CO?

Gauntlet: Seven Sorrows próbuje za to pochwalić się trybem kooperacji dla czterech graczy, co nie bardzo mu wychodzi, bo skoro dla jednej osoby gra jest dość prosta, to co dopiero dla takiej gromadki? Owszem, fajne jest to, że wojownik może wyrzucić przeciwnika w powietrze, a tam dosięgnie go już strzała łucznika, ale takie akcje zespołowe są zabawne przez chwilę, później siekanka szybko się nudzi.

W God of War nie ma mowy o nudzie, a stały, wysoki poziom adrenaliny we krwi zapewniają wspaniałe utwory nagrane przez orkiestrę symfoniczną, mrożące krew w żyłach krzyki zabijanych i piękna oprawa graficzna. W Gauntlet nie znajdziecie tak niesamowicie dynamicznych, filmowych scen, jak te podczas walki z hydrą w GOW. Znajdziecie za to niezwykle „pasjonujące" pojedynki ze skretyniałymi bossami niewiele większymi od bohatera, zadającymi dwa różne ciosy, które bardzo łatwo ominąć.

Nie zastosowano też najwyższej klasy efektów specjalnych, nie spędzono nad architekturą poziomów tyle czasu, co w grze Davida Jaffe, albo zatrudniono o dwie klasy gorszych speców od projektowania miejscówek. Na szczęście nawet przy większej ilości przeciwników animacja nie zwalnia, ale to jedna z nielicznych zalet oprawy, która jest zwyczajnie przeciętna. Tak samo jak cała gra. **Mielu** ■■

Nie ma możliwości kupienia nowej broni, ani zwiększenia statystyk broni? Lipa.

PS2 | Xbox — Można zagrać, ale po co?

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Midway
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

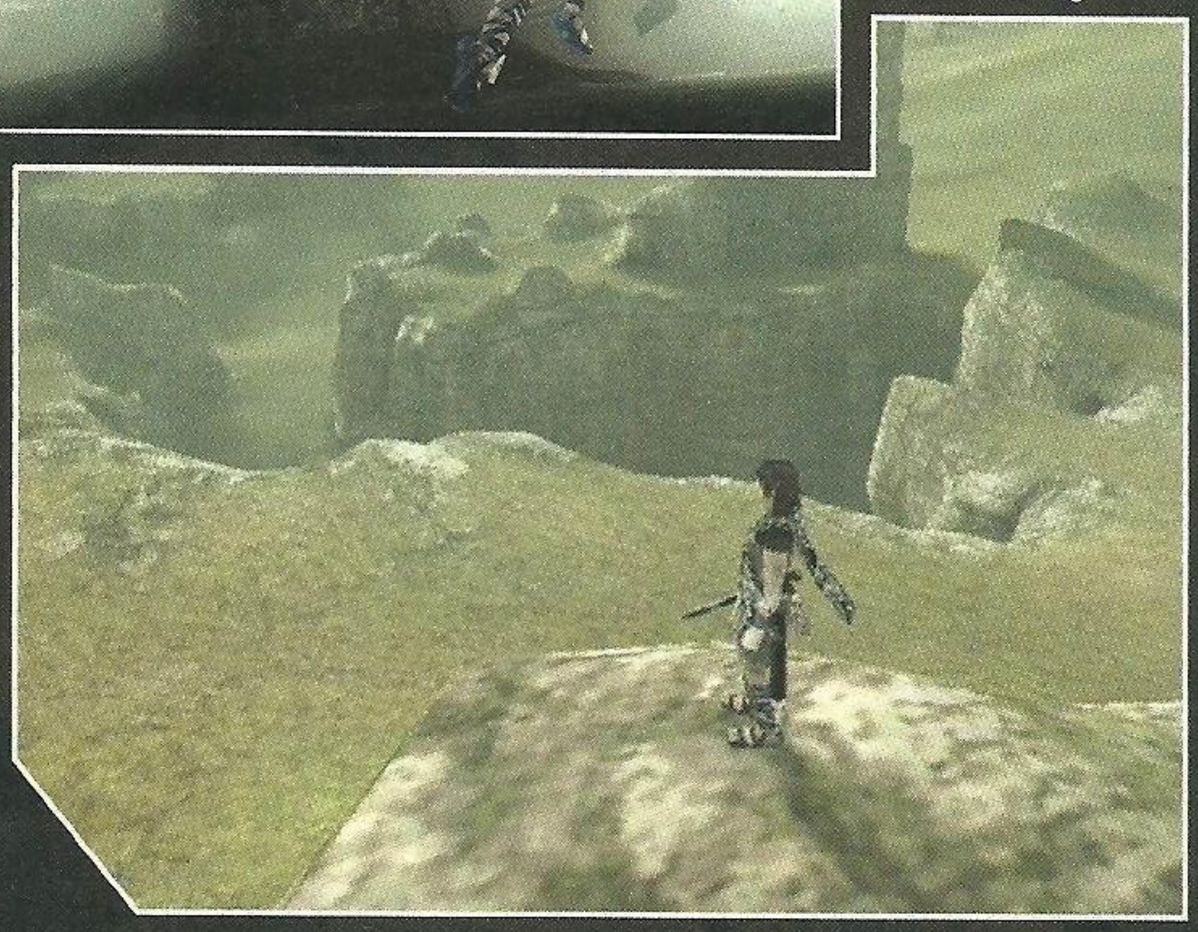
http://gauntletsevensorrows.com/

5.7

SHADOW OF THE COLOSSUS

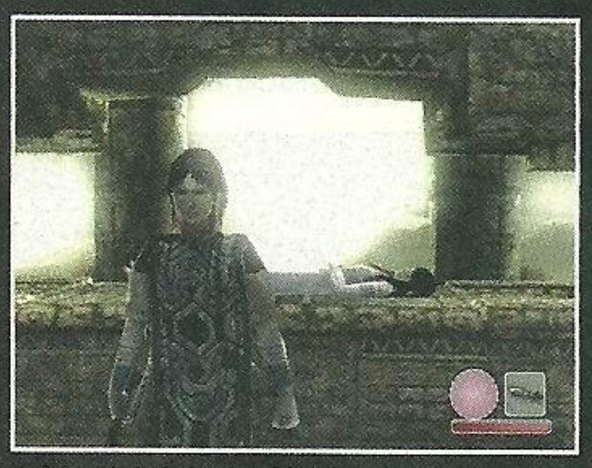
To rzadkość, sami przyznacie – wprawdzie gry, w których musimy kombinować jak przejść z punktu A do B pokonując wrogów w mniejszej lub większej liczbie (zazwyczaj to drugie), są naszą codziennością, ale Shadow of the Colossus niemal od samego początku każe nam się zastanawiać nad słusznością poczynań głównego bohatera, niejakiego The Wanderera. Fakt, jeszcze na początku wszystko wydaje się w „growym" porządku. Jest główny bohater, dzielny, młody, odważny i gotowy na wszystko. Jest też obowiązkowa „damsel in distress", czyli panienka w opałach (dość poważnych, bo tak się składa, że zmarło się biedaczce), a naszym zadaniem, nie będzie dokopanie wielkiej małpie, ale zabicie szesnastu Kolosów nawiedzających te „Zakazane Ziemie", by móc przywrócić ją do życia. Są więc i wrogowie, najbardziej przerażający i jednocześnie budzący największe współczucie megabossowie w historii gier video. A także, jak już zapewne wiecie, są jedynymi naszymi przeciwnikami w grze, nie będzie żadnego upierdliwego siekania zastępów pomniejszych „jednostrzałowców". Aha, jest też ktoś w rodzaju mędrca prowadzącego Wanderera przez kolejne walki z Kolosami – tę rolę wziął na siebie Dormin, którego głos słyszymy w świątyni, gdzie na wskrzeszenie czeka nasza ukochana Mono.

GRA ZMUSZAJĄCA DO MYŚLENIA. NA WIELE SPOSOBÓW

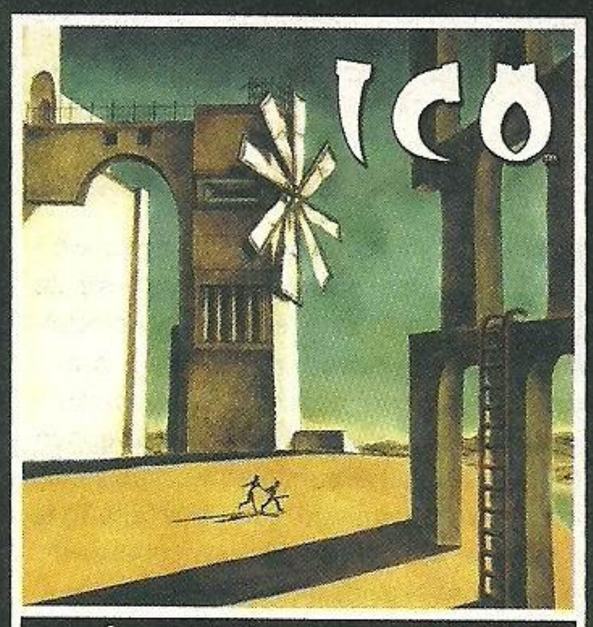


→I PIĘKNA PROSTOTA

Jak widać schemat fabularny jest stary jak świat, ale z dobrymi opowieściami tak już jest, że trzymając się jednego z podstawowych chwytów fabularnych, powiedzmy „od zera do bohatera", są w stanie nas wciągnąć w wir zdarzeń. Tu jest to oczywiście opowieść o miłości, o tym co dla miłości jesteśmy w stanie zrobić i poświęcić. Ale też, a przynajmniej tak mi się wydaje, jest to zupełnie inna miłość od tej, którą autorzy Shadow of the Colossus zaprezentowali nam w genialnym w swej prostocie ICO – tam miłość była opiekuńcza i bezinteresowna, tu jest samolubna i destrukcyjna. Bo pomyślcie sami, czy w imię miłości bylibyście w stanie zabić szesnaście żywych i na dokładkę



Jak widać nie trzeba obłędnie kolorowych eksplozji, wydumanych efektów i licencji „czegośtam". Wystarczą Kolosy i chwila zadumy.



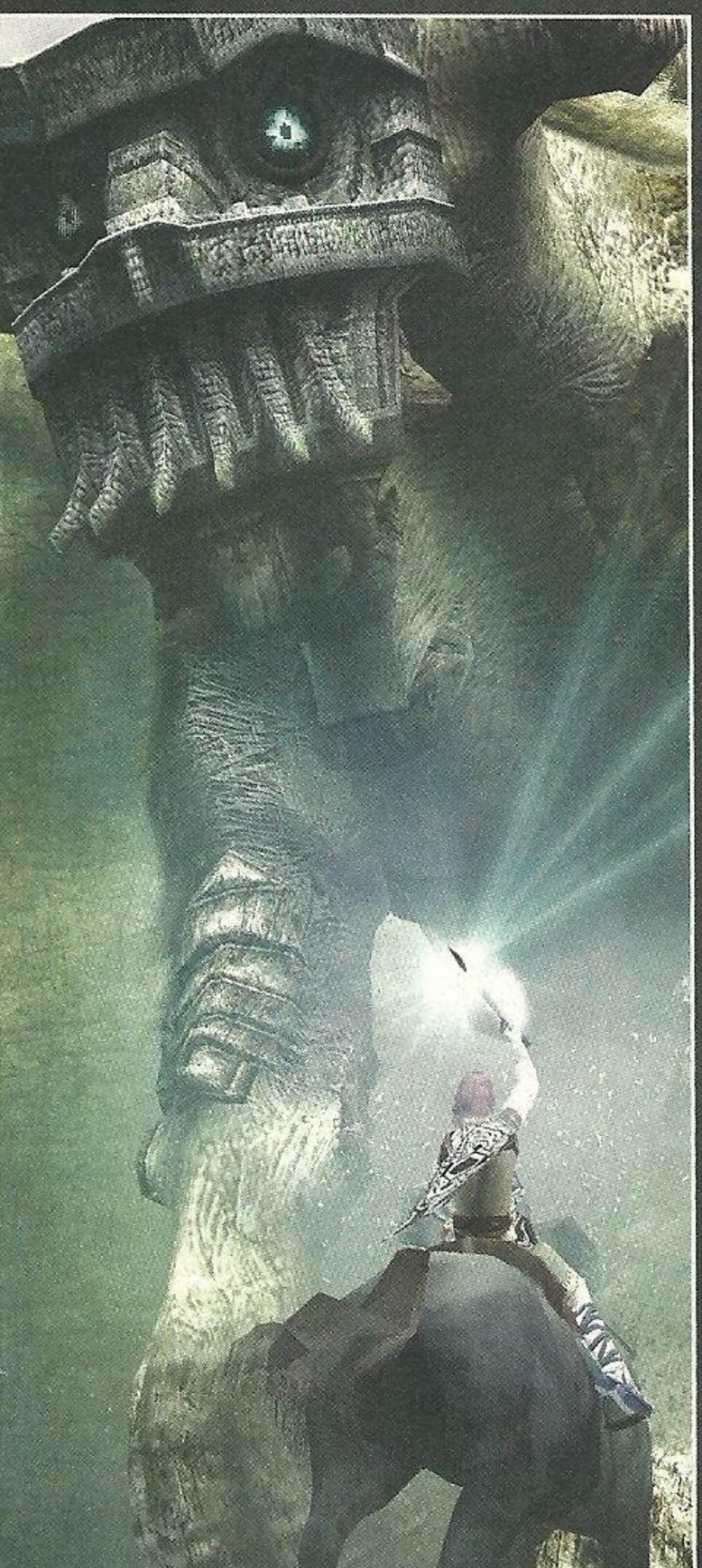
CIEŃ ICO

Sony przy okazji premiery Shadow of the Colossus postanowiło „przypomnieć" graczom pierwszą grę twórców z SCEI, grę kultową, a przy okazji bardzo rzadką, z powodu nikłego nakładu, jak Sony przygotowało na Europę. Obecnie ICO jest dość trudne do kupienia, ale przede wszystkim drogie – na ebay.com cena edycji kolekcjonerskiej sięgała w pewnym momencie 80 funtów (450 złotych), a zwykłej oscylowały w granicach 50-60 funciaków (280-330 złotych). Jednak już niedługo każdy z Was z łatwością sprawdzi dlaczego tych kilka lat temu ICO zebrało tak dobre recenzje i było chwalone przez wszystkich niemalże krytyków – średnia ocen w internecie wynosi 90 procent. W pełni zasłużone trzeba dodać – ICO to naprawdę ewenement, gra piękna, skłaniająca do refleksji, zmuszająca do myślenia i na trwałe zapadająca w pamięć. Żeby było jeszcze fajniej, to reedycja ICO zostanie wypuszczona w „dobrej cenie" i nie powinna kosztować więcej jak 120 złotych! Choć mamy nadzieję, że okaże się jeszcze niższa. Ale tak w ogóle to ICO powinno być sprzedawane w zestawie z Shadow of the Colossus. Oby tak się stało.

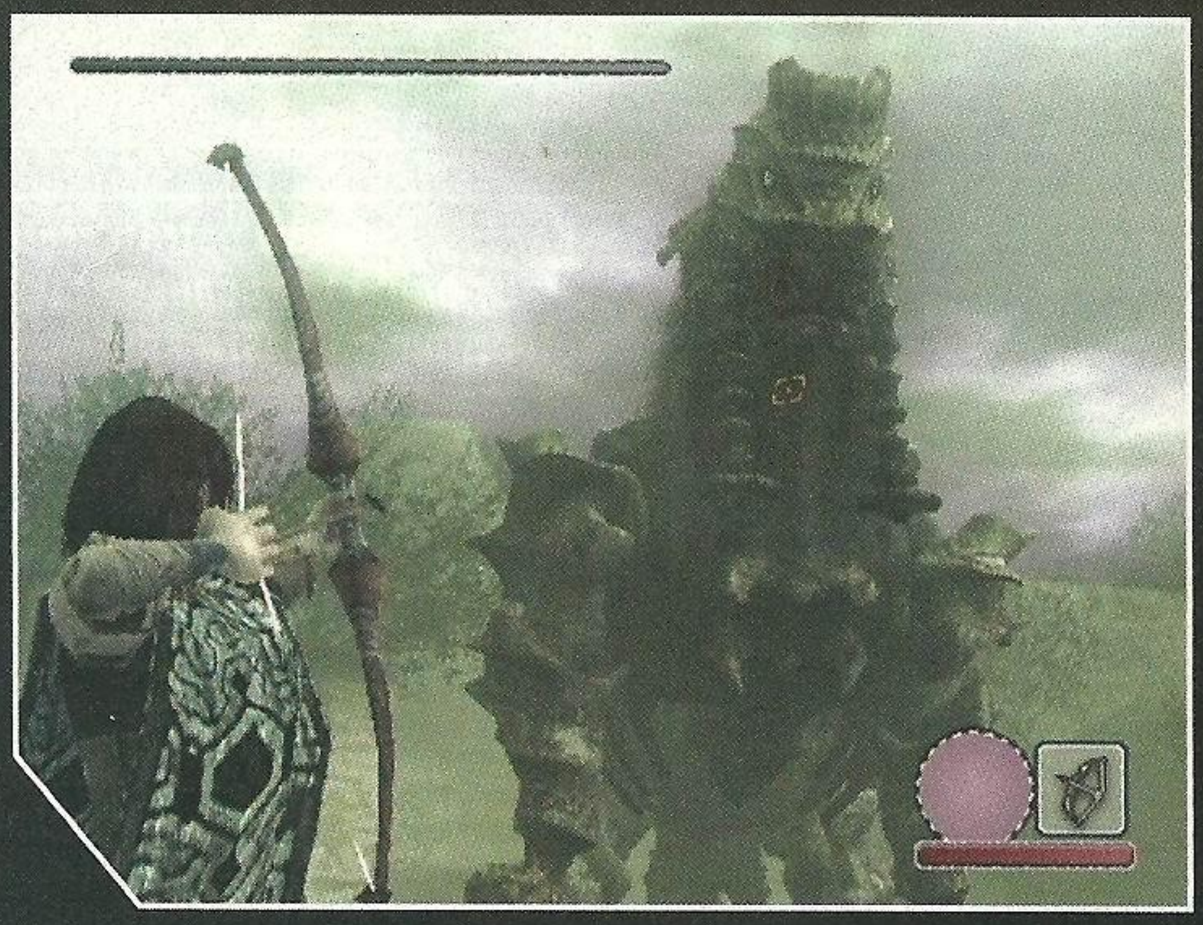
■ Walka Dawida z Goliatem, to pikuś przy starciu Wanderera z Kolosami. Z procy można by było Kolosa co najwyżej połaskotać...

HAUTE CUISINE

Podróżując po Zakazanych Ziemiach wielokrotnie natkniecie się na wygrzewające się w słońcu czarne salamandry z białymi, świecącymi ogonami. Na początku myślałem, że są one tylko dodatkiem ożywiającym nieco puste przestrzenie, ale okazało się, że można na nie polować (strzelając z łuku lub siekając mieczem), a następnie... Zjadać! Każda skonsumowana jaszczurka powiększa nam nieco okrąg Staminy, dzięki czemu dłużej możemy wisieć majtając nogami, gdy Kolos próbuje nas strącić! Podobnie działają owoce wiszące na drzewach, ale te przywracają nam nieco życia i wydłużają jego pasek. Owoce najwygodniej zestrzeliwać z łuku. Smacznego!



nie wadzących nikomu istot? Bo wiecie – zabicie szesnastu smoków w klasycznym arturiańskim ujęciu, to zdecydowanie walka ze złem – smoki są siłą destrukcyjną, my jesteśmy stroną dobrą i prawą; walcząc z nimi, walczymy z uosobieniem chaosu. Ale Kolosy, to zupełnie inna bajka – po pierwsze, żyją na Zakazanych Ziemiach, nikomu nie zagrażając, bo żadnych ludzi, ani zwierząt w zasadzie tam nie ma, jeżeli nie liczyć ptaków i jaszczurek. Po drugie – czekają w uśpieniu i budzą się do życia dopiero, gdy przybywamy na miejsce z magicznym mieczem w łapie. I po trzecie – w znakomitej większości wypadków są w starciu z tak małą istotą całkowicie bezradne. Ba! Niektóre są też zupełnie bezbronne... Tak więc ich jedyną zbrodnią, jest to, że walczą o życie, gdy jakaś mała istota zakłóca ich odwieczny spokój. Bo nie ulega wątpliwości, że Kolosy są dziełem jakiejś starszej, dawno minionej cywilizacji – pilnują zamków, świątyń i tym podobnych przybytków, na dokładkę Kolosy zakute są w zbroje z żelaza lub kamienia, które ktoś przecież musiał na nie założyć. A my je po prostu zabijamy – kolejne Kolosy padają pod ciosami naszego miecza, kolejne pytania i wątpliwości rodzą się w głowie, tym bardziej, że nasz bohater zaczyna się w trakcie swego questa dość radykalnie zmieniać.



→ı EMPATIA WSKAZANA

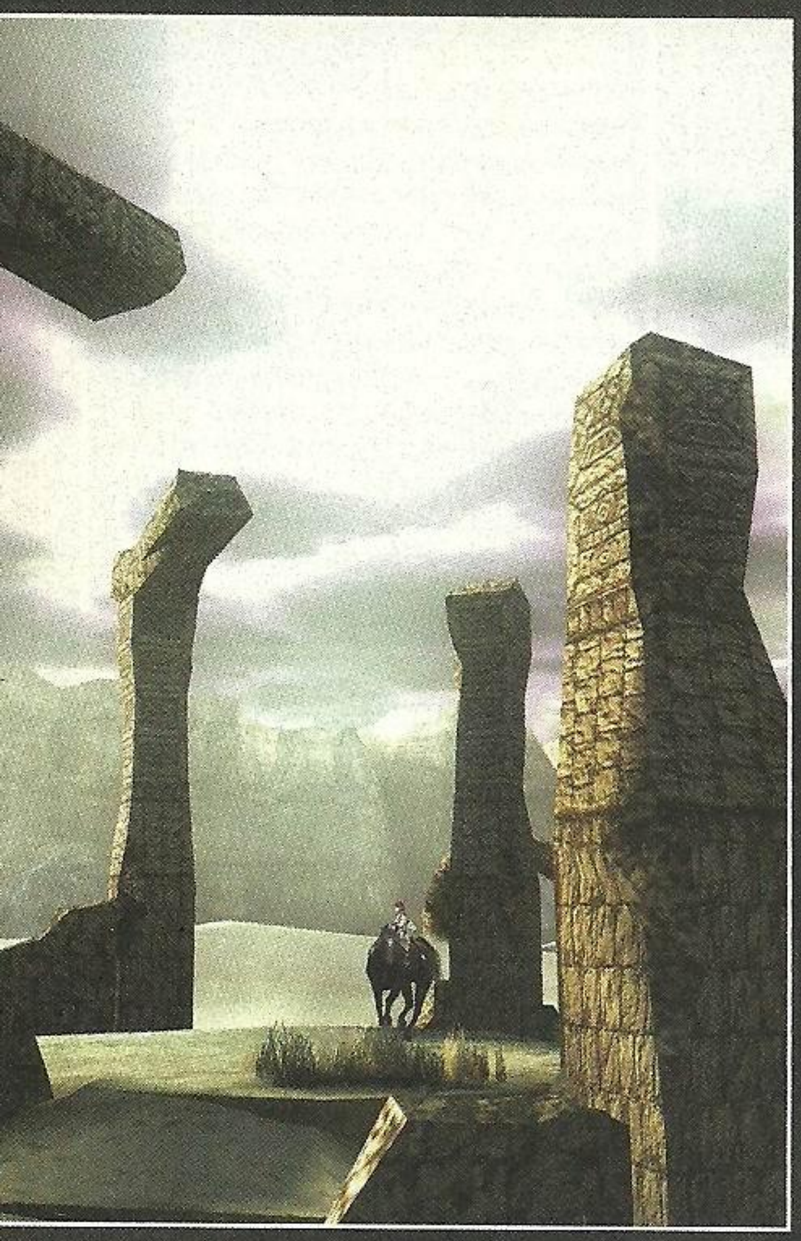
Nie wiem, czy to ja jestem nadwrażliwy, ale naprawdę żal mi było większości z powalonych przeze mnie Kolosów, i nie zmieniał tego fakt, że walki były naprawdę niewiarygodnie emocjonujące i w czasie ich trwania myślałem w zasadzie wyłącznie o tym, jak sobie z tak Kolosalnym przeciwnikiem poradzić – chwilę tryumfu zawsze przyćmiewało nieodparte wrażenie, że właśnie zrobiłem coś nieodwracalnego, coś czego będę żałował. Nie wiedziałem też jaką przyjdzie zapłacić za to cenę, ale w jednym z najbardziej niezwykłych zakończeń w grach video wreszcie się dowiedziałem... Oprócz tego podczas gry kilka razy próbowałem sobie rozumowo usprawiedliwić, to co robię (i po co?!) i jednym z najlepszych argumentów jest to, że w większości przypadków Kolosy wyglądają naprawdę przerażająco – po pierwsze, ze względu na rozmiary, a po drugie, wyglądają po prostu nieprawdopodobnie. Sporo jest gigantycznych humanoidów, przypominających gigantyczne małpy (King Kong byłby przy nich maleńki i musiałby się na nie

Nie ulega wątpliwości, że Kolosy są dziełem jakiejś starszej, dawno minionej cywilizacji – pilnują zamków, świątyń i tym podobnych przybytków, na dokładkę Kolosy zakute są w zbroje z żelaza lub kamienia, które ktoś przecież musiał na nie założyć.

NIEZPOMNIANE ODCZUCIA

Chyba jestem jedyną na świecie osobą, która patrząc na Shadow of the Colossus czuje się zawstydzona. Będąc w Lipsku na wystawie Games Convention miałem przyjemność pograć chwilę w wersję demonstracyjną gry – wątpliwą przyjemność jak się okazało, gdyż wbrew moim oczekiwaniom nie udało mi się spotkać żadnego Kolosa. Błądziłem tylko jeżdżąc naokoło na koniu, daremnie szukając przeciwników i będąc uzbrojonym w łuk (ha ha ha). Odszedłem od konsoli zniesmaczony. Co prawda tekst nie był podpisany, więc nikt mi nie udowodni, że to ja dałem ciała pisząc, że Sony chyba się wstydzi Kolosów skoro ich nie pokazuje. Ale ja wiem kto napisał te słowa i wiem jak ten ktoś czuje się, gdy patrzy teraz na pełną wersję gry.
Samo oglądanie, zwiedzanie świata gry jest czymś niezwykłym. Nie sposób nie zachwycić się patrząc na gigantyczny most prowadzący do tajemniczej świątyni tkwiącej w samym sercu pustego, praktycznie martwego terenu, w którym cisza stałaby się ogłuszająca, gdyby nie kojące dźwięki wody, czy szum kilku drzew.
Widok latającego między skałami, nad zanurzoną w wielkim jeziorze budowlą, wyglądającego na wykutego w kamieniu ptaka sprawia, że myśli się o tajemniczej sile, która tchnęła w niego życie. Przez to jeszcze ciężej uwierzyć, że maleńki w swych rozmiarach bohater w ogóle ośmielił się wkroczyć na ten magiczny ląd. A sam fakt, że chce on zabić aż szesnaście takich stworzeń, aż prosi się o bycie uznanym za największe szaleństwo w historii gier.
Ale za chwilę przychodzi myśl o tym, że chłopak robi to, by jego ukochana ożyła i czuję wtedy, że jestem z nim. Owszem, żal mi Kolosów, bo tak naprawdę są wobec bohatera niemal bezbronne i patrzą na niego tak, jakby doskonale wiedziały, że czeka je okrutny los. Mimo to potrafię sobie wyobrazić co chłopak musi czuć, że decyduje się na taki krok, a przez to wydaje mi się on bardzo prawdziwy, rzeczywisty w swej tęsknocie i egoistycznym myśleniu o własnym szczęściu Jestem zachwycony Cieniem Kolosa i mam nadzieję, że choć trochę oczyszczę swoje sumienie gorąco Wam go polecając. [Mielu]

- **Dobre:** Kolosy, muzyka, klimat, historia. Myślenie.
- **Złe:** Kamera czasami spisuje się fatalnie.
- **Brzydkie:** Nie chcę spoilować...



wdrapywać jak na Empire State Building), lub bogów, czy też rogate demony z rozmaitych mitologii, ale są też czworonogi, istoty pływające i latające. Niektóre z Kolosów wzorowane są na ssakach, inne na gadach lub ptakach, a niektóre (nie podaję dokładnej liczby, żeby nie psuć niespodzianek) są kompletnie fantastyczne i nie przypominają żadnej znanej żywej istoty. Są też Kolosy mniejsze i większe, największe są jak drapacze chmur, najmniejsze jak buldożery, zaś wbrew pozorom te mniejsze są groźniejsze... Już milczę na ten temat. Ale kurde, dla odmiany niektóre wcale nie były przerażające.

Żaden z Kolosów nie zawodzi designem, zostały stworzone tak, żeby zamaskować przed nami to, że są w zasadzie niezbyt groźne. I zrobiono to świetnie – pierwsze spotkanie z każdym kolejnym Kolosem nieodwołalnie powodowało u mnie opad szczęki, co czasami bywało niebezpieczne – kilka razy nieomal zostałem zrównany z ziemią. Ale to przypadki odosobnione; każdy z Kolosów potrafi zrobić nam nielich krzywdę, ale gdy pomyślimy chwilę i znajdziemy

Każdy z Kolosów potrafi zrobić nam krzywdę, ale gdy pomyślimy chwilę i znajdziemy jego słaby punkt oraz sposób jak się tam dostać, albo też wykombinujemy jak wykorzystać otoczenie na naszą korzyść... Wtedy zaczyna się rzeź.

jego słaby punkt oraz sposób jak się tam dostać; albo też wykombinujemy jak wykorzystać otoczenie na naszą korzyść... Wtedy zaczyna się rzeź, którą Kolos stara się dość nieudolnie odwlec szarpiąc się na wszystkie strony. Tym, co najbardziej uderzyło mnie u niektórych Kolosów był wyraz tych wielkich oczu – tylko u kilku zauważyłem w oczach agresję, a i to zazwyczaj jakąś taką wymuszoną (wiem, prawdopodobnie nadinterpretuję, ale SOTC jest grą po prostu stworzoną do nadinterpretacji), u większości widziałem po prostu smutek pomieszany z obojętnością.

→ı ARTYZM

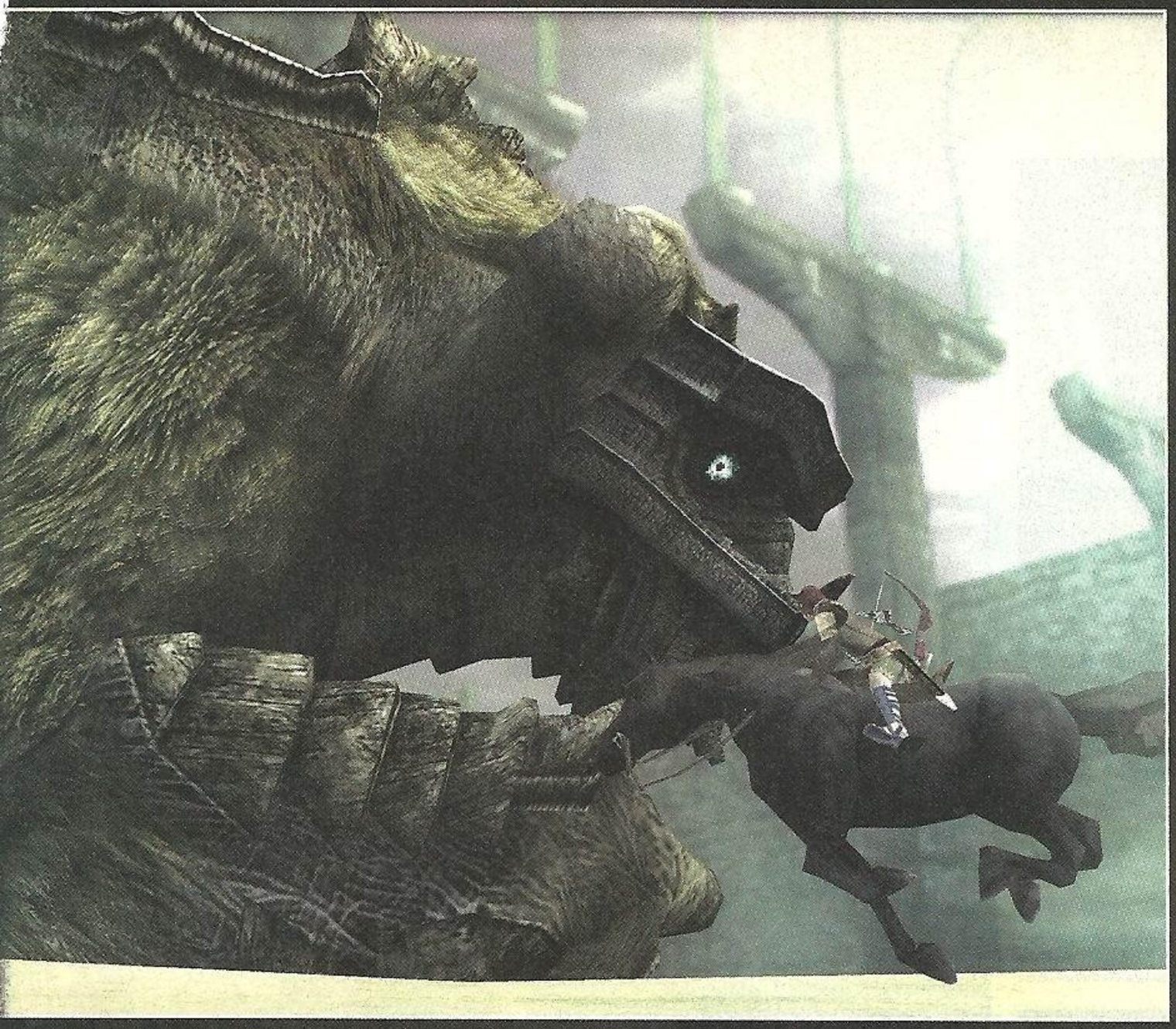
Muzyka ma olbrzymi wpływ na takie, a nie inne odczucia. W trakcie walki ma nas do niej zagrzewać, ale po zadaniu ostatecznego ciosu radykalnie zmienia nastrój ilustrując upadek Kolosa. W obu wypadkach soundtrack spisuje się genialnie, a jego siłę wyrazu potęguje fakt, że poza samymi starciami muzyki po prostu nie ma – podczas podróży przez fantastyczne krajobrazy Zakazanych Ziem towarzyszy nam tylko ambient – tętent kopyt naszego wiernego wierzchowca Agro, świst wiatru, krzyki ptaków. Dzięki temu kontrast pomiędzy ciszą a muzyką podczas walk jest większy i bardziej przejmujący.

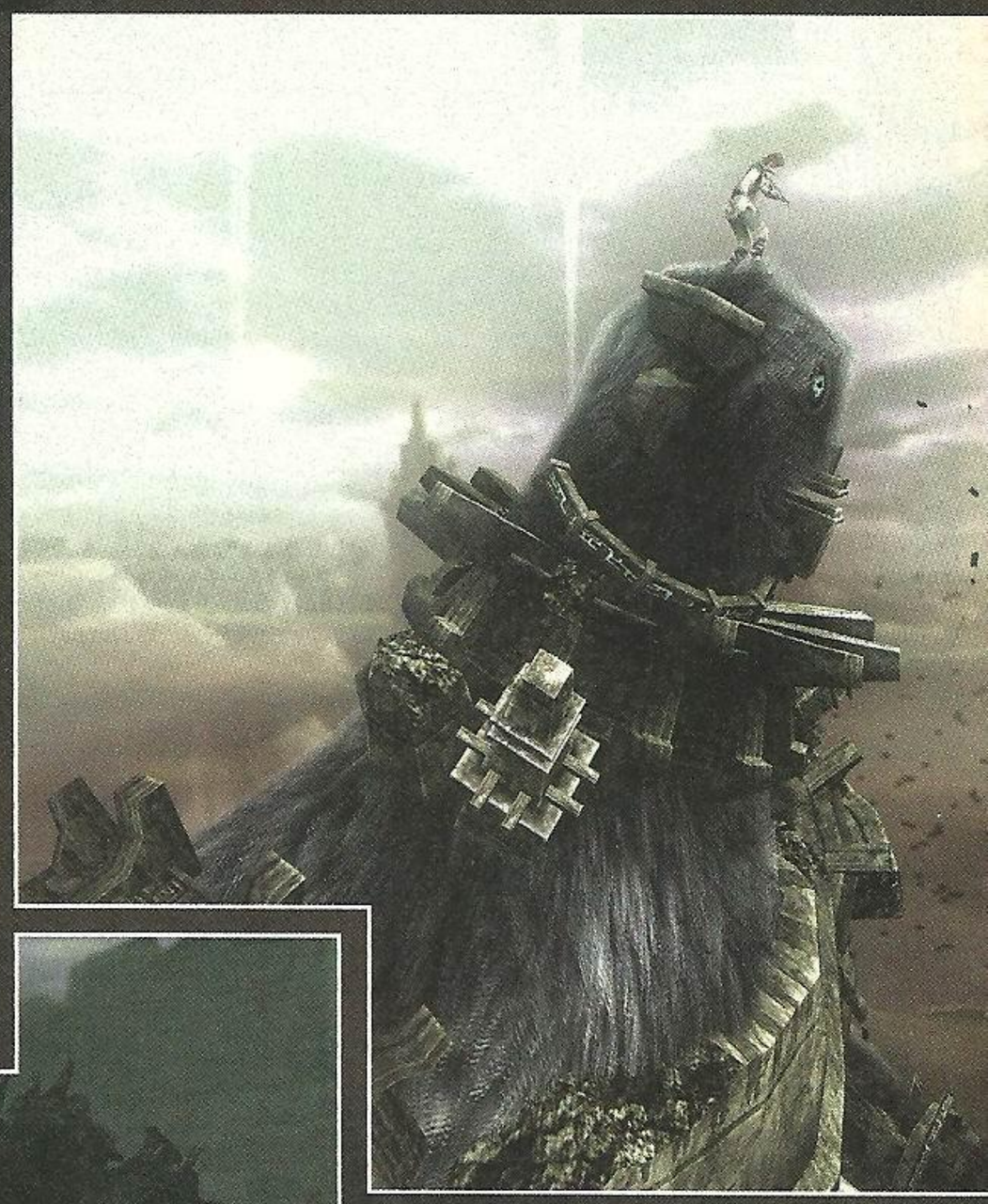
Graficznie SOTC jest jedną z najbardziej dychotomicznych gier na PlayStation 2. Z jednej strony krajobrazy są niebywale klimatyczne – Zakazane Ziemie wyglądają naprawdę bajecznie, a architektura jest majestatyczna i po prostu piękna, przywodzi też na myśl budowle Azteków – szczególnie widoczne jest to w samej Świątyni, posągi reprezentujące Kolosów jako żywo przypomina prekolumbijską sztukę Ameryki Środkowej. Paleta barw, podobnie jak w ICO, jest nieco wyblakła, ale wbrew pozorom działa to wyłącznie na korzyść gry. Także animacja stoi na najwyższym poziomie – Agro rusza się naprawdę jak koń, Wanderer też jest całkiem fajnie animowany, ale widać, że od czasów ICO większych postępów nie zrobiono i jego ruchy momentami wyglądają nieco topornie. Za to majstersztykiem prawdziwym są Kolosy – animacja tych gigantów jest po prostu genialna i zapewniam, że nigdy niczego takiego nie widzieliście. Z drugiej zaś męczy trochę doczytywanie danych

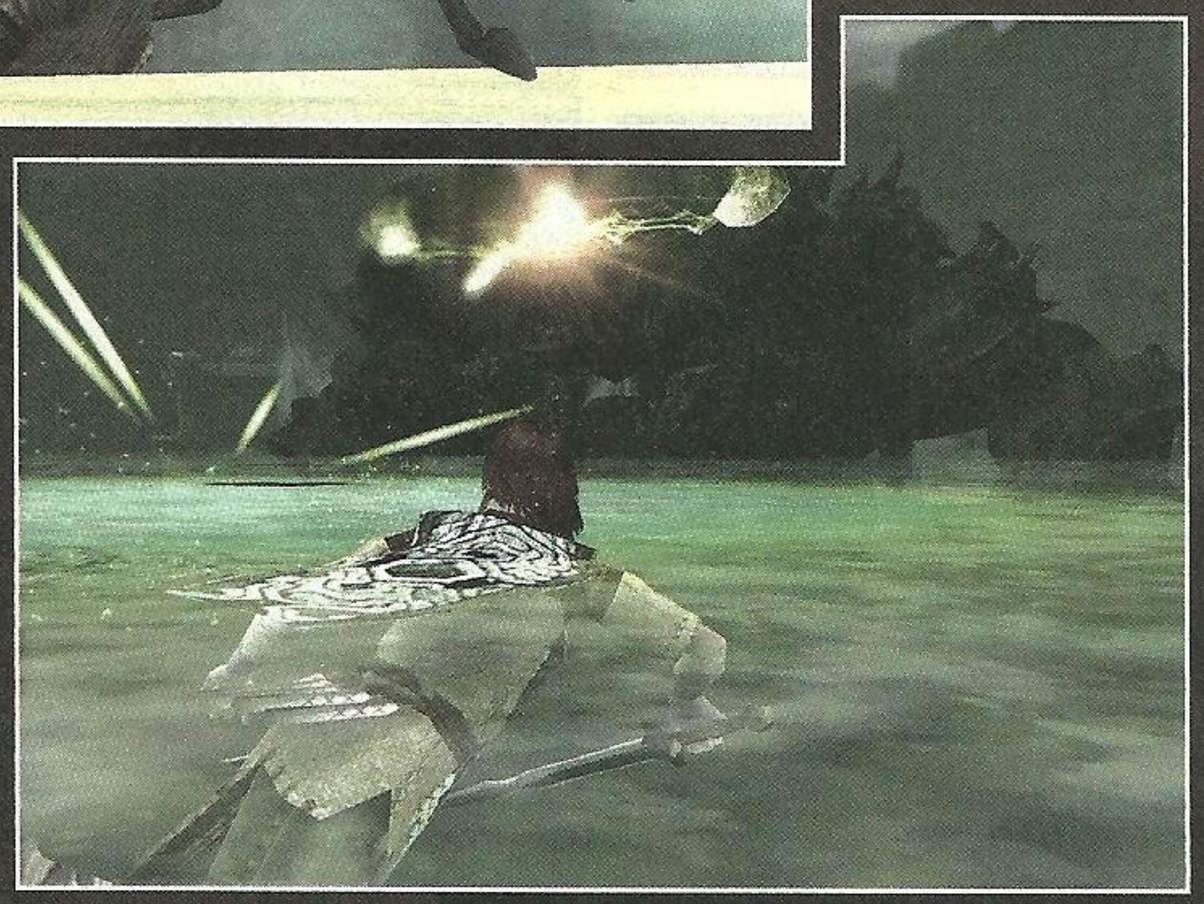
DLA SZPERACZY...

Dla dociekliwych szperaczy i lubiących nawiązania do różnych źródeł kulturowych – mitów, książek, gier – rzucę hasełko, które warto sprawdzić. Na przykład Dormin, ale czytany od tyłu i cały mit o postaci, której imię uzyskacie, wraz ze znaną wszystkim opowieścią o pewnej wieży, podczas budowy której pomieszały się ludziom języki. Jak poszperacie, to znajdziecie naprawdę niezwykle ciekawe rzeczy wiążące się w dość prawdopodobny sposób z fabułą Shadow of the Colossus. Ale, ale, jest przecież także sprawa tego, czy Shadow of the Colossus jest sequelem/prequelem do ICO... I pozostanie ona nierozstrzygnięta, ale każdy kto grał w ICO zauważy kilka dość istotnych podobieństw. Szczególnie pod koniec gry, gdy bohaterowi... Nie, nic już więcej nie powiem, za to za miesiąc postaram się nieco głębiej wgryźć w temat. Z pomocą kilku znajomych oczywiście.

Łucznictwo, to umiejętność, którą warto sobie przetrenować. Zwłaszcza strzelanie z grzbietu Agro...







■ Wszystko w tej grze jest takie „niedzisiejsze". Nikt nas tu za rączke nie prowadzi, nie ma levelowania postaci, stu broni i tysięcy wrogów, podliczania i oceniania combosów... Super!

w locie, przez co niektóre elementy otoczenia wyskakują dosłownie tuż przed naszymi oczami, gdy gra przechodzi z oddalonego widoku pokrytego blurem do ostrych tekstur. Po za tym z czysto technicznej strony gra nie jest najlepiej wykonana – oprócz dorysowywania obiektów i tekstur czasami też nieco pochrupuje. Mimo to, i tak jest to jedna z najładniejszych gier na PS2, choć raczej ze względów artystycznych niż jakości kodowania.

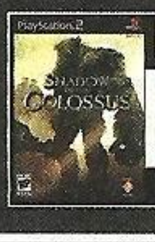
→ı KTO MIECZEM WOJUJE...

Sam schemat gry jest banalnie prosty. Po zakończeniu intra unosimy miecz do góry, sprawdzamy gdzie wiązka odbitego światła słonecznego jest najwęższa i udajemy się w danym kierunku. Jedziemy na koniu dopóki jest taka możliwość, a po dotarciu na miejsce wyłania się Kolos. Po początkowym (i obowiązkowym) przerażeniu zaczynamy studiować ataki wroga oraz kombinować jak dostać się do jego najsłabszego punktu. Czasami jest to proste, czasami trzeba nieźle pogłówkować, ale po kilku pierwszych pokonanych Kolosach wiemy już mniej więcej czego się spodziewać, choć oczywiście nie brakuje zaskakujących rozwiązań – trzeba wykorzystać otoczenie lub jeden z ataków wroga, czasami należy Kolosa pozaczepiać – gwiżdżąc lub strzelając z łuku. Agro też się przyda, a w niektórych starciach będzie po prostu niezbędny. W trwającej nierzadko i godzinę (!) walce z jednym megabossem zazwyczaj wykorzystujemy pełen wachlarz możliwość Wanderera, ale przede wszystkim wspinanie się, za które odpowiada różowy wskaźnik w prawym, dolnym rogu ekranu – kurczące się kółko reprezentuje słabnący uchwyt bohatera (pod wodą zmienia się w zapas tlenu) i jest to najważniejszy wskaźnik w grze. Podczas poszukiwań słabego punktu przeciwnika czasami przyda się nasz magiczny miecz – można nim „przebadać" cielsko kolosa i znaleźć słabe punkty, ale do sporej części aren zmagań z Kolosami nie dociera światło słoneczne, a bez niego miecz nadaje się tylko do dźgania i cięcia. Ma to także znaczenia podczas szukania drogi do kolejnego Kolosa – miecz wskazuje tylko azymut na kolejnego przeciwnika, znalezienie drogi zależy tylko od nas i czasami można nieźle pobłądzić. Ale w tak wspaniale wykonanym świecie można to zaliczyć wyłącznie na plus – bez pobłądzenia nigdy nie trafiłbym ponownie na miejsce starcia z pierwszym Kolosem i nie obejrzał jego szczątków, a także przez przypadek nie odpalił reminiscencji z tragedii, która się tam wydarzyła. Tak czy inaczej, po dotarciu na miejsce starcia z Kolosem i po jego pokonaniu zostajemy przeniesieni do Świątyni i po wysłuchaniu (a raczej przeczytaniu, bo język jakim posługują się postacie w SOTC jest całkowicie fantastyczny) Dormina możemy ruszać na poszukiwanie kolejnego Kolosa. I tak szesnaście razy, czyli jakieś dziesięć, może dwanaście godzin. Czyli w sam raz – gdyby Kolosów było więcej, pewnie zaczęłyby się powtarzać, nawet jeżeli nie pomysły designerów, to sposoby na pokonanie każdego z gigantycznych przeciwników prawie na pewno. A tak jest to idealna kombinacja emocjonujących walk z najbardziej fachowymi bossami w historii gier video, elementów platformowych, artystycznej oprawy, niesamowitych patentów i fabuły, która wbrew pozorom wcale taka prosta nie jest. A już na pewno nie pozbawiona przesłania.

→ı KOLOSALNE DZIEŁO

Prawdopodobnie dla wielu z Was kolejne Kolosy będą po prostu wrogami do załatwienia, i to im szybciej, tym lepiej – ale to nie jest dobre podejście do tej gry, dwa Kolosy dziennie plus trochę przemyśleń to moim zdaniem odpowiednia dawka. Oczywiście nie do każdego SOTC musi trafić tak, jak do mnie – każdy reaguje na tę grę i jej zakończenie inaczej. Ale to właśnie jest w niej piękne – to, że budzi rozmaite myśli, różne uczucia, każe szukać nawiązań, a to z ICO, a to mitologiami, czy też Biblią. Piękna w swej prostocie gra i wspaniała przygoda. Szukacie czegoś naprawdę innowacyjnego, innego niż wszystkie te przygody Książąt Persji, Kratosów i innych Danteuszy, którzy rozchlapują na około siebie hektolitry hemoglobiny? Zapraszam w Cień Kolosa!

Marcellus ■■



PlayStation 2 — Przygoda życia.

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.shadowofthecolossus.com

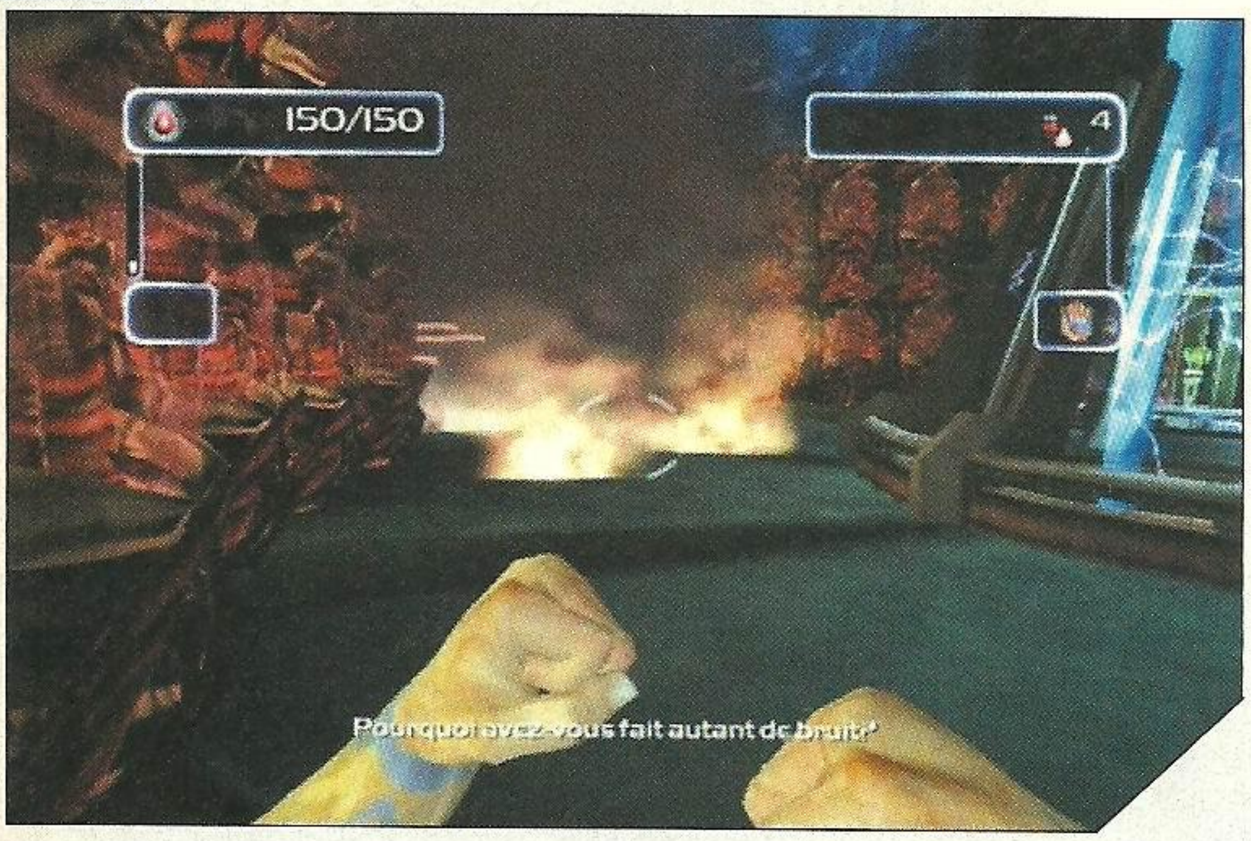
10

SZTUKA

Rzadko spotykam grę, która zamiast nieskrępowanej radości z pokonywania kolejnych wyzwań wymusza chwilę rozważań, trochę smutku, poczucie, że uczyniłem zło konieczne w imię wyższych wartości. Moich wartości, naturalnie. Bo co biedne, mordowane niczym w rzeźni kolosy, rozpaczliwie i raczej dość nieudolnie opędzające się przed bohaterem mają do ludzkiej miłości? Pewnie nawet nie wiedzą, że takie uczucie istnieje.

To wszystko, plus liczne subtelne nawiązania choćby do mitologii oferują rozrywkę wyższych lotów, niż dziewięćdziesiąt procent gier obecnych na rynku. Właśnie dlatego nie boję się porównać Shadow of the Colossus do sztuki. Zresztą drażni mnie już ciągłe ględzenie siwobrodych mędrców, przeciwników wszystkiego co nowe, że produkty komercyjne nie mogą być porównywane do sztuki. Kino też kiedyś nie było traktowane jak sztuka. A ja wolę jej taką formę jak właśnie Shadow of the Colossus, niż choćby oglądanie bandy półnagich pajaców tarzających się po zaimprowizowanej scenie we własnych fekaliach, czy makiety obozu koncentracyjnego z klocków Lego. Pewnie, to tylko gra video i w dodatku stworzona po to, by zarabiała pieniądze dla jej twórców, ale czy tak samo nie jest ze sprzedającymi swe dzieła malarzami, aktorami, rzeźbiarzami i wspomnianymi pajacami w fekaliach? A akurat w przypadku Shadow of the Colossus to wcale nie jest takie oczywiste. Naprawdę niesamowite, że po klapie komercyjnej, jaką okazało się ICO, Sony wyłożyło pieniądze na jej pseudo-kontynuację. I równie dobrze może ponieść kolejną porażkę, bo ICO również zgarniało niesamowite oceny na całym świecie, a gracze nie mieli ochoty zapoznać się z rogatym chłopcem.

Niemniej jednak namawiam do zagłębienia się w ten przejmujący, smutny świat i uczynienie tego, co trzeba w imię najbardziej przewrotnego z ludzkich uczuć. Ta gra jest, po prostu, monumentalna i jedyna w swoim rodzaju. A potem sprawdźcie ICO, jeśli wcześniej tego nie zrobiliście. [Gulash]



GENE TROOPERS

SZACUNEK ZA SKRZYWIONE POCZUCIE HUMORU

Ledwo rozpoczął się nowy rok, a ja już dostałem najsłabszą grę, jaka się w nim ukaże. Mówię to, choć zdaję sobie sprawę, że czołowe firmy przestają pisać gry na obecną generację konsol, a Midas w dalszym ciągu pełen jest optymizmu, jeśli idzie o PS2 i zimę 2006. Firma Cauldron (czyli Kocioł) udowodniła, że linię, która do tej pory wyznaczała dno, zawsze można przesunąć kilka metrów niżej. **Gene Troopers** wygląda jak tytuł napisany przez garstkę zupełnie przypadkowych osób na 16-bitową konsolę. Ekipę musiał tworzyć jeden nędzny aktor, wyrzucony ze szkoły architekt, dwóch początkujących informatyków oraz sfrustrowany pan, który pisze synowi opowiadania na lekcje polskiego. W drugiej klasie podstawówki.

→I BIDA Z NĘDZĄ

Mimo iż oficjalnie mówi się, że **Gene Troopers** powstawało przez 10 lat, nietrudno zgadnąć, co naprawdę działo się przez ten jeden dzień developingu. Zaczęło się od informatyka, który wie, że strzelaniny fpp okupują największą część rynku. **Gene Troopers** po prostu musiało być takie, jak HALO, takie jak Perfect Dark czy inny Doom i nieważne, że Cauldron nie jest drugim Bungie, Rare, ani id Software. Totalnie zepsute i zbyt czułe sterowanie, przez które główny bohater ma problemy z trafieniem w ruchomy cel nie może być wynikiem braku doświadczenia ekipy. A to, że sterując bohaterem ma się wrażenie, jakby bawiło się zdalnie sterowaną zabawką nie jest przecież wynikiem fuszerki animatorów. Drobiazg.

Z pomocą przychodzi drugi informatyk, który słusznie zauważa, że dobrze napisana fabuła potrafi odciągnąć uwagę graczy od technicznych problemów. Napisanie opowieści bierze na siebie człowiek, który na kosmicznych dramatach zna się jak mało kto (kiedyś przeglądał komiksy z serii Funky Koval) i po około dziesięciu minutach scenariusz jest gotowy. Pewien kosmita porywa pewną kobietę na pewnej stacji kosmicznej. Ojciec dziewczyny staje w jej obronie, ale szybko kończy w roli ciała do badań laboratoryjnych. W którymś momencie naszego bohatera uwalnia pokraczny ufoludek i pyta, czy jest gotów, by umrzeć za Federację. I wiecie co? Ocalony ziomek nawet nie pyta, o co kurka chodzi. Po prostu bierze w łapy spluwę i zaczyna mordować.

→I KOLOROWY CRAP

Fantastyczna historia toczy się oczywiście na pokładzie wielkiej, kolorowej stacji kosmicznej. Grafik Cauldronu doszedł do wniosku, że starczy już siwych i czarnych wnętrz baz, a pora na coś oryginalnego. Tylko w **Gene Troopers** macie okazję sprawdzić, jak wyglądałyby statki kosmiczne, budowane z żółtych, różowych i niebieskich materiałów. Niesłychana sprawa. **Gene Troopers** to pierwsza strzelanina Cauldronu, więc architekt poziomów nie bardzo wie, jak w tego typu grach budować schody, ścięcia, załamania i inne, równie zaawansowane urozmaicenia terenu. Być może kiedyś go olśni tak, jak olśniło projektanta butelkowych i totalnie brzydkich broni, ale raczej nie chcę przy tym być. Najcięższą robotę wykonał jednak aktor. Facet nie tylko przeczytał wszystkie dialogi w Gene Troopers, ale podstawił również głos pod zdychające kreatury. Ciężko powiedzieć, czy trafiony pociskiem dziwoląg płacze, czy po prostu zgrywa się z osoby, która kupiła **Gene Troopers**. Mój egzemplarz gry ląduje w śmietniku. A Cauldron powinien czym prędzej pozbyć się devkitów od Pegasusa!

Matt ■ ■

Xbox | PS2 | PC — Z niecierpliwością czekamy na sequel.

- **Wydawca:** TDK Mediact.
- **Producent:** Cauldron
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA ■□□□□□□□□□
DŹWIĘK ■□□□□□□□□□
MIÓD ■□□□□□□□□□

1.5

http://www.genetroopers.com/

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS

LUBICIE, JAK SIĘ Z WAS ROBI NIEWYBREDNE ŻARTY?

Wyłączając mały odsetek masochistycznych jednostek, pewnie dla większości z Was odpowiedź brzmiałaby – NIE! Ja również zaliczam się do tej większości i właśnie dlatego PoP: Revelations wywołał u mnie lekki niesmak. Bo, nie ma co ukrywać, Ubisoft zakpił sobie ze mnie i wystawił na poważną próbę zarówno anielską zazwyczaj cierpliwość, jak i miłość do Książęcej serii.

→I KONWERSJA, WERSJA, SJA

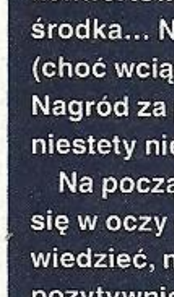
Zacznijmy od tego, że przenośny PoP to żadne tam „Objawienia", a najzwyklejszy w świecie port Warrior Within z PS2. I pewnie teraz zadajecie sobie to samo, co ja, pytanie – kto zaczyna konwertowanie tak świetnej serii od środka... Na dodatek od najsłabszej (choć wciąż świetnej!) gry z sagi? Nagród za prawidłową odpowiedź niestety nie ma. No, ale dobra...

Na początku zawsze najbardziej rzuca się w oczy grafika. A ta, trzeba Wam wiedzieć, nastraja do całej gry bardzo pozytywnie – jest po prostu prześliczna. Szkoda tylko, że jej piękno nie idzie w parze z płynnością, bo momentami gra zasuwa w jakichś (co najwyżej) piętnastu klatkach i do tego potrafi potwornie chrupnąć. Do tego dochodzi jeszcze jeden problem, który jest absolutnie nie do przyjęcia. A mianowicie – doczytywanie danych w trakcie gry. Nigdy z czymś takim nie spotkałem się na PS2 w trzyczęściowej serii Księcia Persji i nie wierzę, że czegoś podobnego nie można było uniknąć także tutaj. Wyobraźcie sobie, że właśnie z krawędzi przepaści bierzecie rozbieg, skaczecie, kiedy nagle... loading! Ot tak sobie – ni z tego ni z owego – w trakcie gry! Podobne rzeczy mają miejsce w trakcie biegania po ścianach, skakania z drążka na drążek, czy też innych szalonych akrobacji... i zazwyczaj kończą się bolesnym zgonem naszego bohatera. Kolejnym punktem na liście skarg i zażaleń jest grafika. „Zaraz, zaraz..." – krzyknie pewnie jakiś dociekliwy czytelnik – „przecież przed chwilą pisałeś koleżko, że ta nastraja przecież bardzo pozytywnie i w ogóle...". No cóż – nie cofam wcale tamtych słów, ale muszę przypomnieć, że chociaż bardzo ładna, to grafika z Warrior Within była też najmroczniejsza z całej serii. A ekran PSP nie jest niestety najlepszym miejscem na wyświetlanie tak ciemnej palety kolorów. Momentami trudno zorientować się przez to w sytuacji i nawet kilka możliwości ustawienia kamery oraz całkiem niezłe sterowanie na niewiele się tu zdadzą.

→I ECH...

W PoP: Revelations na PSP da się oczywiście grać, ale przyjemność z takiej zabawy skutecznie została zredukowana przez całą gamę braków i niedoróbek kładących się cieniem na tej grze. Próżno szukać tutaj jakiegokolwiek usprawiedliwienia dla twórców i argumentu dla graczy, który miałby ich przekonać do jej zakupu. Kilka dodatkowych lokacji, czy bonusy w postaci artworków, to z całą pewnością stanowczo za mało. Jeśli od dawna chorujecie na chorobę zwaną PoP, to lepiej raz jeszcze przejdźcie któraś z gier tej serii na PS2.

Qoora ■ ■



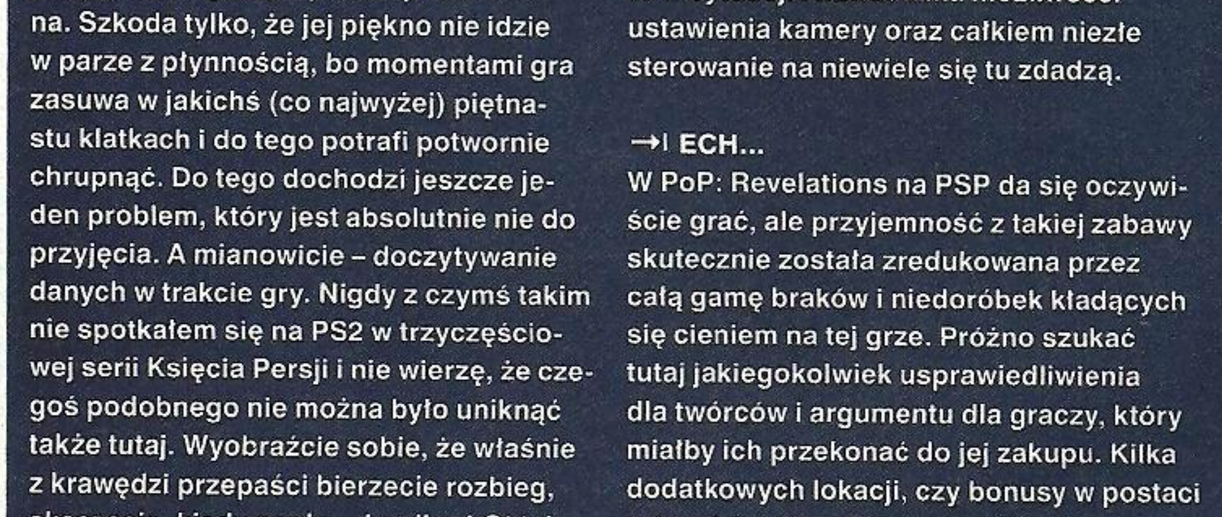
PSP — Fałszywe objawienie.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Pipeworks
- **Liczba graczy:** 1

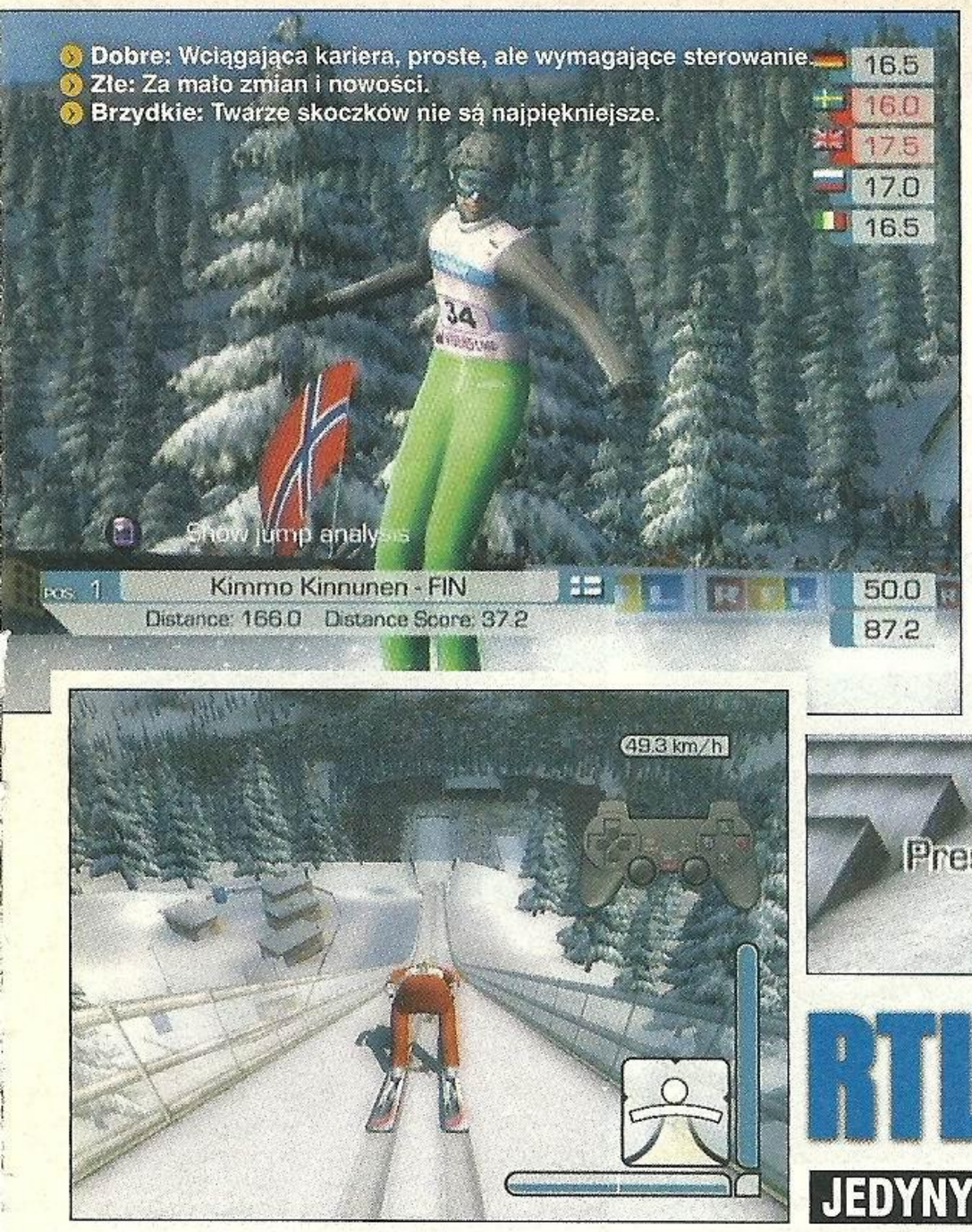
GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

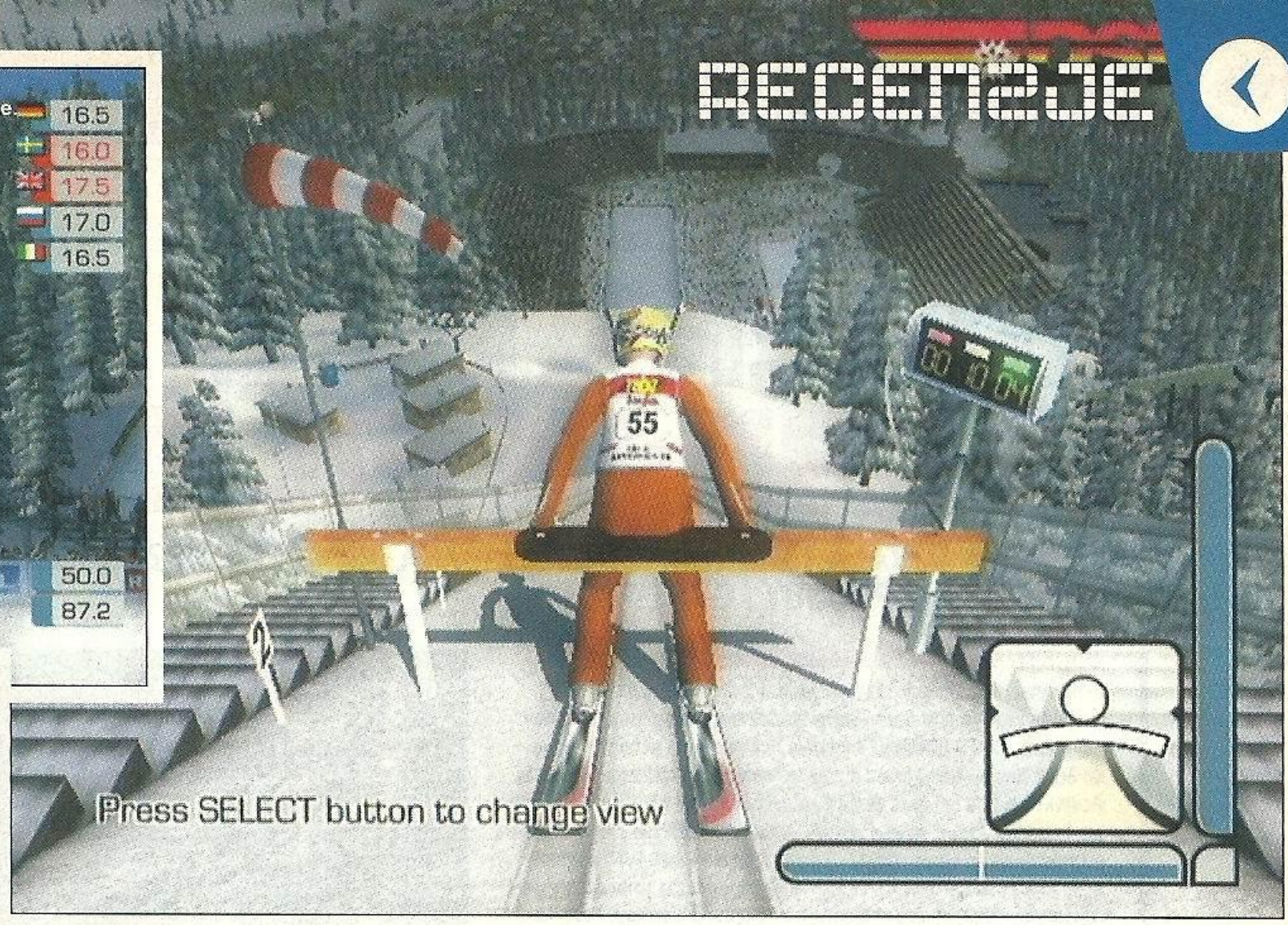
6.5

http://www.ubi.com/UK/Games/Info.aspx?pld=4126



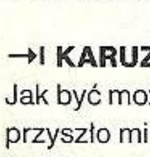
■ Wprawdzie da się pograć, ale pokaz slajdów na ekranie PSP trafia sie nader często.





RTL SKI JUMPING 2006

JEDYNY SPOSÓB NA REKOMPENSATĘ NIEPOWODZEŃ MAŁYSZA I SPÓŁKI



RTL Ski Jumping 2006, to gra przeznaczona dla dość wąskiego grona odbiorców, widać to choćby po liczbie dostępnych wersji językowych, liczbą tą jest dwa – możemy grać albo po angielsku, albo po niemiecku. Twórcy gry doszli najwyraźniej do wniosku, że odbiorcy w Norwegii, Szwecji i Finlandii na tyle dobrze znają angielski, że bez trudu sobie poradzą, z kolei niemieckojęzyczna jest przecież Austria, a Szwajcarzy też raczej znają język Goethego. My też w takim razie musimy się dostosować, nawet pomimo tego, że jesteśmy drugim największym europejskim krajem (po Niemczech oczywiście), w którym skoki narciarskie osiągnęły (słabnącą, bo słabnącą), ale jednak niewiarygodną popularność. Miło by jednak było zagrać sobie w polskojęzyczną wersję tej gry na konsoli, a i sprzedałaby się zapewne lepiej, bo zlokalizowane gry na PlayStation 2 niemal bez wyjątku sprzedają się bardzo dobrze.

→I KARUZELA SIĘ KRĘCI

Jak być może pamiętacie, zeszłej zimy przyszło mi recenzować RTL Ski Jumping 2005, zaś w tym roku poczułem się tak, jakbym cofnął się w czasie. Co nie jest wcale takie złe, bo latka lecą, heh. No ale do rzeczy – każdy, kto grał w poprzednią edycję tej gry, poczuje się w tegorocznej wersji jak w domu. Zmieniło się naprawdę niewiele, nawet w układzie menusów i ich estetyce nie zaszły żadne poważniejsze zmiany, że nie wspomnę o grafice, czy udźwiękowieniu. Tak naprawdę zmiany są minimalne, dosłownie kosmetyczne, ot – dodano możliwość zdobywania dodatkowych punktów treningowych po oddaniu łatwego skoku próbnego na jednej ze skoczni. Co jest fajną sprawą o tyle, że nie tylko ułatwia dojście do wysokiej formy, ale także pozwala przypomnieć sobie samą skocznię. Innych większych zmian nie dostrzegłem – co najwyżej poprawiono i ujednolicono nieco pracę kamery, która zazwyczaj ustawia się tak samo bez względu na obiekt, na którym odbywają się zawody (co odrobinkę psuje klimat), a także dodano widok z fpp, który jest wprawdzie całkiem efektowny, ale moim zdaniem kompletnie niepotrzebny. A poza tym, jest to ten sam najlepszy i jedyny na rynku symulator skoków narciarskich. Prosty, intuicyjny i wciągający. Nawet jeżeli ktoś próbowałby przebić produkt 49Games na tym polu, co jest oczywiście wątpliwe, bo target jest stosunkowo niewielki w porównaniu do gier o piłce nożnej (na przykład), to i tak nie wymyśliłby niczego lepiej sprawdzającego się w akcji. Ale nie ma obawy – EA Sports raczej nie pokusi się o wykupienie licencji i stworzenie kolejnej serii pod tytułem np. FIS Fly. RTL Ski Jumping ma swoją niszę i siedzi sobie w niej cicho (w sieci naprawdę niewiele można na temat tej gry znaleźć, a i o kampanii reklamowej jakoś nie słychać) i bezpiecznie. Tym dziwniejsze jest więc to, że jest to gra dobra, a nie jakaś zapchajdziura, jak np. większość gier „olimpijskich" ukazujących się w latach igrzysk.

SIEEEEEEG!

Podczas dojazdu korygujemy lewym analogiem tor jazdy, by nabrać prędkości.

Słabe wyjście z progu – nie dość, że siła za mała, to jeszcze spóźnione wybicie. Rekordu nie będzie.

Za to lądowanie nienaganne, telemark wprost podręcznikowy. Szkoda, że odległość za mała.

→I POWIERZCHNIA NOŚNA

Siłą nośną **RTL Ski Jumping 2006** nie są nazwiska znanych skoczków, tu sytuacja jest podobna, jak w starych ISS'ach jeszcze na PSX – w większości przypadków imiona i nazwiska skoczków zostały poprzekręcane tak, że da się je rozpoznać, ale jednocześnie nie trzeba płacić za nie kasy. Nie jest to może najfajniejsze rozwiązanie, ale działa. Za to niewątpliwie tym, co niesie nas w tej grze, jest kariera – zaczynając jako junior przebijamy się przez minimum dwa sezony (juniorzy i amatorzy) do zawodowców, gdzie rywalizujemy w Pucharze Świata, Turnieju Czterech Skoczni oraz innych zawodach – nawet w czymś w rodzaju olimpiady zimowej w Turynie, choć tak naprawdę jest to po prostu turniej, w którym nie zdobywamy medali za skoki na poszczególnych skoczniach, tylko zbieramy punkty za odległość i styl w trzech konkursach, po których wyłoniony zostaje zwycięzca. Jest też letni puchar, więc można sobie poskakać nie tylko na śniegu, ale także na zielonej trawce. Kariera wciąga jak ruchome piaski – głównie dlatego, że mamy wpływ na rozwój naszego skoczka. Zbieramy kasę (na sprzęt i treningi), zdobywamy doświadczenie, które zwiększa jego możliwości i wygrywamy lub przegrywamy zawody. Zabawy jest tu na długie, długie godziny – mniej więcej po piętnastu godzinach mamy szansę na powalczenie o zwycięstwo w Pucharze Świata i Turnieju Czterech Skoczni, ale nic nam nie gwarantuje, że tego dokonamy, bo konkurenci skaczą czasami po prostu niewiarygodnie.

Jak wspominałem, sterowanie jest proste, ale nie prostackie – wprawdzie wszystko robimy zaledwie jednym przyciskiem oraz lewym analogiem pada, lecz to w zupełności wystarcza do oddania klimatu skoków narciarskich. Naprawdę wystarczą najdrobniejsze niedociągnięcia, by skok był nieudany, a szanse na zwycięstwo stopniały jak śnieg. Trzeba wejść w rytm skakania, ale jak z niego wypadniemy, to zacznie się dramat – miewałem kilka konkursów z rzędu, gdzie regularnie psułem skoki w drugiej serii. Minęło, ale tryumf w Turnieju Czterech Skoczni przepadł. Takie życie skoczka.

→I LĄDOWANIE NA OBIE NOGI

Niestety, tak kosmetyczne zmiany nie ratują **RTL Ski Jumping 2006** przed zarzutem wtórności – zmieniło się za mało, żeby móc ze spokojnym sumieniem polecić fanom skoków zakup tej wersji. Oprawa audio-video nadal jest schludna – animacja płynna, teksturki otoczenia i modele postaci solidne, zaś udźwiękowienie banalne i tylko komentatorzy wybijają się jajcarskimi tekstami (które jednak dość szybko się nudzą). Na plus idzie więc grafika, sterowanie i kariera, zaś na minus – mała liczba zmian w porównaniu do zeszłorocznej edycji – odejmujemy punkty za styl. Jeżeli macie RTL Ski Jumping 2005 i nadal czasami oddajecie skok lub dwa, to możecie sobie tę część odpuścić, jeżeli nie, a lubicie skoki narciarskie – warto spróbować. **Marcellus** ■ ■

PS2 | PC

Można poskakać.

- **Wydawca:** RTL
- **Producent:** 49Games
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.skijump.iqp.pl/index.php5?page=ogrze

7.0

OPIS NA PODSTAWIE WERSJI NA PS2

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

O OPIS DO TEJ GRY PYTAŁA TAK GIGANTYCZNA LICZBA OSÓB, ŻE Z PRZYJEMNOŚCIĄ SPEŁNIAMY WSZELKIE PROŚBY I GROŹBY.

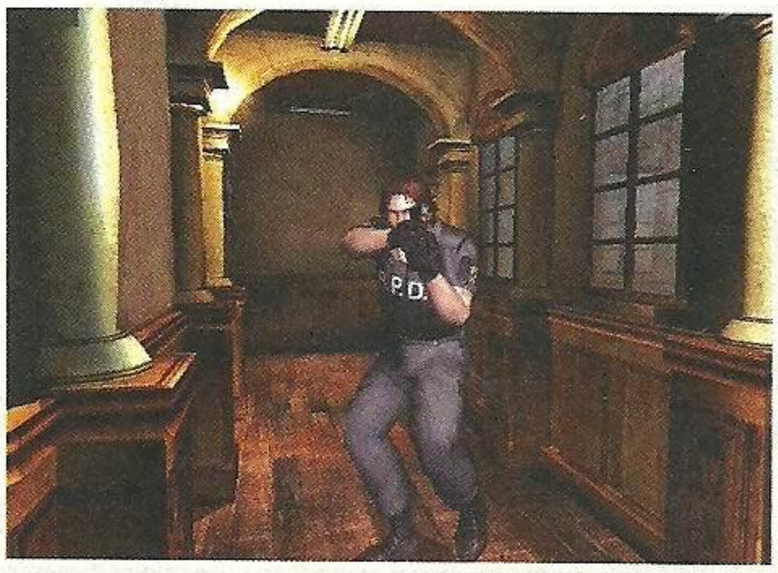
SCENARIUSZ 1 – TRAINING GROUND

Przeczytaj dwie notki leżące na barku i jedną leżącą naprzeciw drzwi do Staff Room. Obróć się w stronę drzwi, zrób krok, na ziemi pojawi się STAFF ROOM KEY. Otwórz nim drzwi, po schodach gnaj do Staff Room i dalej przed siebie, aż znajdziesz rannego partnera. Podnieś go, każ mu użyć SPRAY, zabierz od niego IRON PIPE, po czym mu ją oddaj. Jedne drzwi mają słaby zamek, otwórz je siłą i wejdź po schodach do Liquor Room. Zabierz trupowi HANDGUN, podnieś amunicję i przeładuj broń. Przewrócisz się podczas wchodzenia po schodach – czołgaj się, użyj sprayów i wyjdź na Rooftop. Podnieś broń, zastrzel zombiaka.

SCENARIUSZ 2 – WILD THINGS

Uwagi do scenariusza:

- Save można robić w Inner Office (trzy razy) i Supply Room (dwa razy).
- Parade BGM Tape przydaje się podczas walki ze słoniem do odwrócenia jego uwagi, ale nie warto poświęcać dla niej miejsca w plecaku – i bez niej można wygrać tę walkę.
- Walka z lwem jest znacznie łatwiejsza, więc zastanów się czy chcesz pozwolić, by słoń wydostał się z zamknięcia.
- Słonia można zabić w czasie gry – plus jest taki, że nie będzie gonić bohaterów i jako ostatni boss wystąpi lew. Minusem jest strata ogromnej ilości amunicji.
- Za dodatkowe pięć Racoon Medali dostaniesz naboje do strzelby. Całe dwa. Chyba raczej nie warto tracić czasu na ich zbieranie.
- Mark może przesunąć wózek w East Concourse, by zdobyć dodatkowe przedmioty.



Weź Green Herb przy ciężarówce i biegnij w dół. Przy pierwszych drzwiach stoi zombiak pilnujący handguna, ale na pewno podniesie go ktoś z Twoich partnerów. Z tablicy ogłoszeń weź Evacuation Order i mapę. Wejdź do Elephant Restaurant, biegnij w Twoje prawo, ze stolika weź handguna, znajdź JOSEPH'S NOTEBOOK i rozwal zombiaka. Zamknięte, czarne drzwi otwórz siłą i wejdź do Back Alley. Usuń zombiaka i weź Shotgun, amunicję, notatki i czerwone zioło. Drzwi prowadzące przed restaurację możesz otworzyć z bara. Jeśli nie masz Joseph's Notebook możesz wziąć BOLT CUTTER z kuchni w restauracji – otwórz drzwi siłą i uważaj na czającego się zombiaka.

Biegnij do bramy do zoo, użyj Bolt Cutter albo pozwól na wprowadzenie kodu z notatek. W South Concourse weź mapę i przejdź kawałek, a pojawi się zombisłoń. Przejdź szybko przez drzwi do East Concourse i w górę do bramy do North Conscourse. Tam omiń hieny i wejdź po schodkach do Office. Drzwi na wprost są zamknięte, biegnij w stronę okien, a słoń rozbije ścianę i będzie próbować Cię złapać. Poczekaj, zobacz jak atakuje i go omiń. Wejdź do drzwi po lewej do Inner Office, weź ELEPHANT KEY z biurka i tylnymi drzwiami wejdź do Owner's Office. Weź RACOON MEDAL i od razu użyj go na specjalnej maszynie – jeszcze jeden i dostaniesz LION KEY. Przesuń niebieskie popiersie do oporu, w Inner Office otwórz zamknięte drzwi i zrób save'a jeśli chcesz. Biegnij do East Concourse. Z boku stoi zielony wóz, który przesunąć może tylko Mark. Inni potrzebują pomocy partnera, ale w trybie offline nigdy się tej pomocy nie doczekasz – SI niestety nawala. Po prawej stronie znajdziesz zioło, otwórz drzwi używając Elephant Key i wejdź do Elephant Stage. W prawej odnodze znajdziesz zioła, później przejdź przez bramę i po drabince do góry. Pogadaj z ocalonym, weź amunicję i przejdź do Connecting Passage. Drzwi prowadzą do Supply Room. Jest tu PARADE BGM TAPE. Możesz zrobić save.

Wyjdź do Connecting Passage, zejdź po schodach i przez drzwi po lewej wejdź do Terrarium Dome. Schodami w górę, na „gniazdo" zepchnij skrzynię. Górą (uwaga na mackę) biegnij do drzwi do Lakeside Area. W wodzie jest aligator, ale niestety musisz jakoś przepłynąć (kółko). Naciśnij R1 żeby zanurkować, gdy się zbliży, a przeskoczy i nie trafi. Aha! Wcześniej zastrzel ptaka, bo będzie Ci przeszkadzać. Na drugim brzegu, przed Observation Deck uważaj na hieny, weź z tablicy informację z kodem, zbierz przedmioty i wejdź po schodach na Observation Deck żeby zdobyć Hunting Rifle, ALIGATOR KEY i Racoon Medal. Zejdź i biegnij do końca, do drzwi. Użyj Aligator Key i wyjdź w North Concourse. Biegnij do Inner Office – możesz wejść do budynku bocznymi drzwiami i zgarnąć naboje do shotguna. Na konsoli wpisz kod, w pokoju z tyłu użyj Racoon Medal i stań na podświetleniu. Weź LION KEY i leć otworzyć drzwi do Service Road w South Concourse, ale nie wchodź tam. Pędź do Elephant Stage, poczekaj chwilę i zamknij bramę jak pojawi się słoń (z pokoju sterowania u góry) żeby go uwięzić. W Terrarium Dome rozwiąż zagadkę ze światłami – kolejno przyciskaj u góry, obok gniazda i przy drzwiach do Lakeside Area. Podniesie się obraz i znajdziesz BLUE LION EMBLEM. Wróć do Connecting Passage zrób save i na dole odblokuj drzwi do Elephant Stage. Zbierz przedmioty i zastanów się, czy chcesz na końcu walczyć z lwem (uciekaj stąd zanim słoń rozwali bramę), czy słoniem (poczekaj). Goń do South Concourse i wejdź na Service Road.

Uważaj na lwa, biegnij w prawo. Jest tu Racoon Medal. Nie podchodź do samochodu, bo wyskoczy drugi lew. Zejdź po drabince, weź spray i po skrzyniach wejdź do Show Animals' Boarding House. Zabij lwa, weź spray, wejdź po schodkach – jest tu Racoon Medal i przycisk, którym podniesiesz przeszkodę. Leży pod nią RED LION EMBLEM. Górą przejdź do Stage. Jak zależy Ci na taśmach weź BLANK TAPE, na którą możesz przegrać muzykę z BGM Parade Tape. Jeśli chcesz zdobyć kolejny Racoon Medal, to zapal światło, ale wtedy pojawi się lew. Przejdź do Front Gate Plaza, zabij lwa i użyj obu Lion Emblem na posągach. Zbierz przedmioty, znajdziesz tu kolejny Racoon Medal, a także wózek, który możesz przepchnąć – dziurą przejdziesz przed Observation Deck. Przyda się jakbyś chciał biec przekopiować taśmę lub wrzucić pięć Racoon Medali do maszyny w Inner Office – dostaniesz w nagrodę amunicję do strzelby. Kiedy będziesz gotowy udaj się na walkę z bossem we Front Gate.

- **ZOMBISŁOŃ:** Jest ogromny i wolny, ale bardzo niebezpieczny. Jeśli masz kasety, to możesz ich użyć przy wózkach stojących po obu stronach drogi. Słoń rzuci się na nie w furii i się trochę uszkodzi, a przy okazji da Ci chwilę wytchnienia. Atakuj go z boku – będziesz potrzebował bardzo dużo amunicji. Nie stój przed nim, bo może się na Ciebie rzucić i się nie zbliżaj, bo podetnie Cię trąbą.

- **ZOMBILEW:** Nawet nie myśl o walce bronią białą. Jest szybszy od słonia, ale o wiele słabszy. Ma banalny atak – szarżuje i skacze mniej więcej w linii prostej. Spokojnie go omiń i pakuj w niego ołów. Będzie wskakiwać na daszek – spróbuj go trafić, bo może odzyskać trochę zdrowia. Uważaj żeby na Ciebie stamtąd nie skoczył. Dość szybko padnie.

ZANIM ZACZNIESZ

SKLEP

w menu głównym (tam gdzie jest new game, opcje itp.) wybierz opcję Collection i ponownie Collection, by wejść do sklepu. Za zdobyte w trakcie gry punkty (np. za ukończenie scenariusza; ich ilość jest zależna od statystyk – liczby zabitych zombiaków, wykonanych save'ów itp.) możesz kupić obrazki, kostiumy, filmy, dźwięki z gry oraz dodatkowe tryby – np. Elimination, czy Showdown.

NIEKTÓRE BONUSY

Hard Mode – ukończ End of the Road

Very Hard Mode – zalicz wszystkie scenariusze na poziomie Hard

Nightmare Mode – zalicz wszystkie scenariusze na Very Hard i wyłóż 10 tysięcy punktów

Infinite Mode – zalicz wszystkie scenariusze na Very Hard i wyłóż 50 tysięcy punktów

Obdlokuj Bena – dostarcz Benowi dowolny film

Odblokuj Nathana i Samuela – ukończ Desperate Times na Hard Mode

Odblokuj Ritę – ukończ Desperate Times na Very Hard Mode

Obrazki GC postaci – ukończ dowolne trzy scenariusze wybraną postacią, a w sklepie będziesz miał na co wydawać kasę.

PORADY OGÓLNE

– Scenariusz szósty – End of the Road jest dostępny dopiero po przejściu pięciu poprzednich.

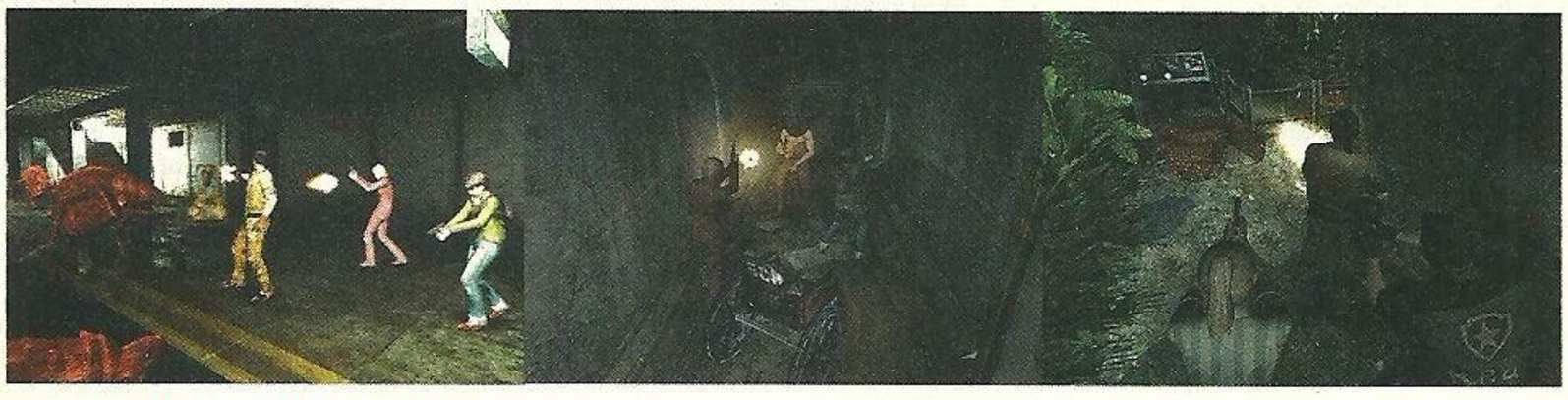
– Kody do drzwi, szafek itp. są różne – autorzy przygotowali kilka wariantów, więc trzeba czytać notatki. Na szczęście kody są krótkie i wyraźnie zaznaczone, tak żeby nie było problemów z ich odnalezieniem.

– Gdy znajdujesz się w pomieszczeniu, gdzie zabito jednego z Twoich kompanów nie musisz do niego podbiegać żeby wziąć przedmiot. Wejdź do menu inventory w dowolnym miejscu żeby się przekonać. Przydaje się to przy walce z bossami, gdy partnerzy padną, a niebezpiecznie jest podbiec do ich ciał.

– Prawdopodobnie najłatwiej gra się Markiem (bo ma broń) – jako partnera można mu dobrać Yoko. Dziewczyna biega tuż obok i ma największy plecak, dzięki czemu przydaje się do noszenia większej ilości przedmiotów (ziół, amunicji, broni).

– Stan gry się nadpisuje, więc zastanów się dobrze, kiedy chcesz zrobić save'a.

– W niektórych miejscach zombiaki/huntery dobijają się do drzwi – jak wejdą możesz się ich pozbyć, ale za chwilę pojawią się kolejni. Pamiętaj o tym; staraj się szanować amunicję i szybko opuszczać takie pomieszczenia.



SCENARIUSZ 3 – UNDERBELLY

Uwagi do scenariusza:

- Save można robić w Subway Car (trzy razy) i Women's Restroom (dwa razy)
- Jim zaczyna z Employee Area Key na poziomie Easy i Normal. Może zrzucić Mega Bite udając śmierć, a także potrafi przeczołgać się przez różne dziury, by szybciej dostać się w niektóre miejsca.
- David może naprawić rurę jeśli ma całą Vinyl Tape.
- Blood Infusion Pack przyda się do odwrócenia uwagi Mega Bite. Nie zatrują Ci krwi, ale za to zmutują.

Startujesz w East Entrance. Weź Handgun i Green Herb i idź w dół do East Ticket Gate. Przeczytaj notatkę i od razu możesz przygotować rozwiązanie zagadki na później. Druga strona to cztery rzędy liter, a każdy z nich oznacza cyfrę. Na trzeciej stronie są litery angielskiego alfabetu po osiem w trzech rzędach. Weź litery z pierwszego rzędu na drugiej stronie i patrząc na trzecią zacznij je łączyć w podanej kolejności linią. Narysujesz w ten sposób cyfrę. Na przykład AIQ to 1, CDLT to 7, a FEMNUV to 5. Powtórz dla każdego rzędu i otrzymasz czterocyfrowy kod. Miej go gdzieś pod ręką. Przez bramkę przejdź do East Concourse, weź mapę i jak chcesz wejdź do Women's oraz Men's Restroom, by znaleźć np. Spray. Teraz idź na schody z lewej i biegnij na Platform, i dalej aż dobiegniesz do wejścia do Subway Car. Znajdziesz tu Assault Rifle oraz EMPLOYEE AREA KEY (jeśli ktoś z partnerów go nie zabrał) i sporo przedmiotów, ale nie bierz BLOOD INFUSION PACK. Na razie nie rób save. Goń do West Concourse, przez bramkę do West Ticket Gate i do West Entrance zbierając po drodze przydatne przedmioty. W Women's Restroom w West Concourse zrób save. Kluczem otwórz drzwi do Employee Passage. Drzwi na drugim końcu korytarza prowadzą do East Concourse i jak chcesz możesz je otworzyć – obojętnie co zrobisz, klucz możesz już wyrzucić. Wejdź do Control Room (pierwsze drzwi po lewej). Koniecznie przeczytaj Connector Manual, weź mapę i podejdź do szafki. Wprowadź przygotowany wcześniej kod, weź Recovery Medicine i idź do Men's Staff Restroom. Torn Memo zawiera kod do szafki. Znajdź na mapie Break Room i otwórz tam szafkę kodem z Torn Memo. Weź B2F Key i biegnij w kierunku Stairwell. Otwórz drzwi kluczem, zbiegnij na dół i dalej do końca korytarza do Emergency Power Room. Za siatką znajdziesz VALVE HANDLE, a na półce Magnum Revolver. Wyjdź i biegnij do wody uważając na szybkie zombiaki. W Pump Room użyj Valve Handle na maszynie, po czym połóż ją (np. podnosząc w zamian spray). Jeśli grasz Davidem i masz całą Vinyl Tape, dziurę w rurze możesz zakleić od razu. Jeśli nie – weź naboje do Assault Rifle i pędź do Emergency Power Room. Po drodze nie podnoś FOUNDER'S EMBLEM (WERNER). Uruchom zasilanie i idź do Breaker Room obok Break Room. Przeczytaj Company Memo, zbadaj komputer i rozwiąż zagadkę – chodzi o ustawienie 09, 07, 04 i 02 w rzędzie. Są dwie opcje. Jeśli zaczyna się od 09 to wciskaj kolejno +06, +01, +10, a jeśli od 07 to +06, +03 i +10 (na Easy odpowiednio +01, +10 albo +03, +10). Biegnij do Storage Room. Znajdziesz Repair Tap, Mark może przesunąć skrzynię i wziąć Assault Rifle. Na dole w Pump Room zaklej dziurę w rurze, użyj jeszcze raz Valve Handle i ją wyrzuć. Weź Founder's Emblem (Werner) i leć na Platform. Wcześniej możesz zrobić save i jak chcesz weź Blood Pack. Biegnij wzdłuż wagonu i użyj Founder's Emblem (Werner) pod warunkiem, że czytałeś dokument w Control Room. Wejdź do Subway Car, podejdź do czerwonych drzwi. Po scence wyjdź na Platform i przejdź po torach na drugą stronę. Poczekaj chwilę i po scence podejdź do drugiego pociągu, a znajdziesz FOUNDER'S EMBLEM (ORAL). Użyj go tam gdzie poprzedniego i wejdź do Subway Car. Podejdź do kabiny – po scence zapisz stan gry i udaj się do East Tunnel na walkę z Giga Bite.

- GIGA BITE: Najpierw zabij Mega Bite, a później atakuj głowę bossa. Toczące się Mega Bite ominiesz przyklejając się do prawej ściany. Giga Bite zadaje dwa ciosy – stań trochę za filarem, żeby Cię nie przewrócił. Strzelaj ciągle w głowę, a w końcu go ubijesz.

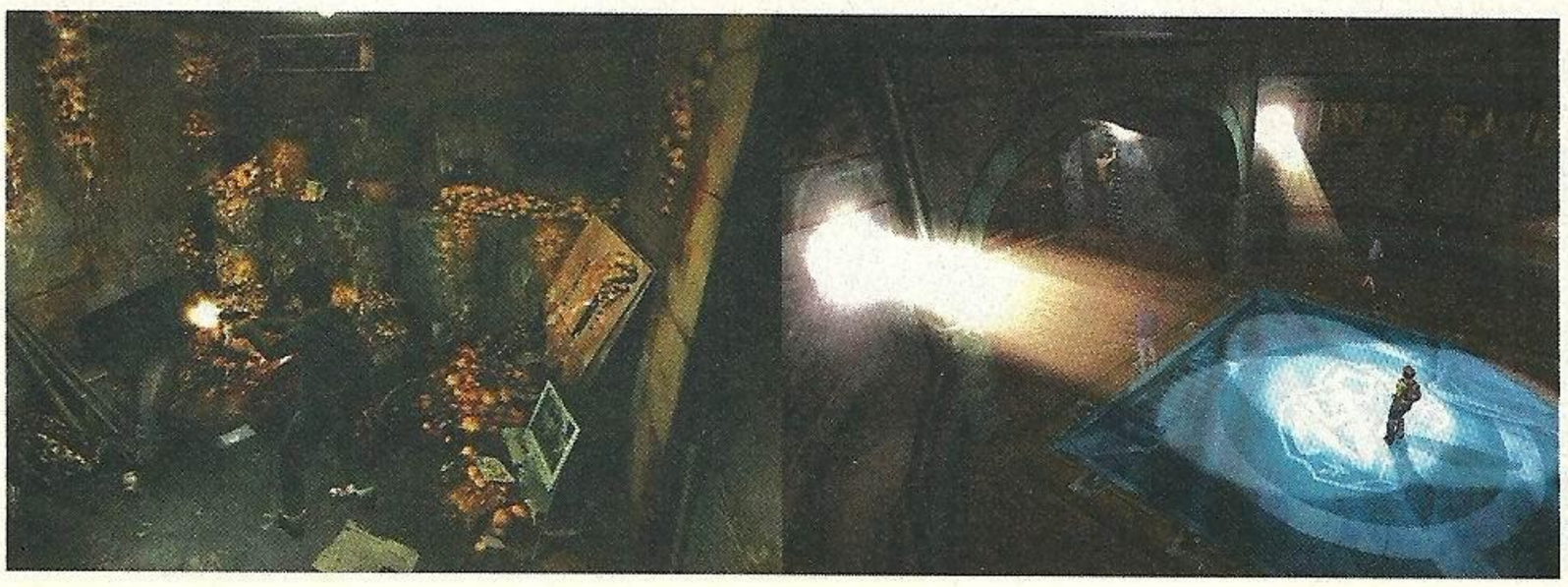
Szybko wróć do Subway Car i poczekaj na koniec.

SCENARIUSZ 4 – FLASHBACK

Uwagi do scenariusza:

- Save można robić tylko w jednym miejscu! Room 201 (cztery razy)
- Zielone zombiaki plują trucizną. Ogólnie sporo tu możliwości, by się zatruć – szanuj niebieskie zioła.
- Gościa z siekierą możesz się wprawdzie pozbyć na jakiś czas, ale tylko pakując w niego odpowiednio dużo ołowiu – raczej nie warto.
- Uderzone siekierą macki nie odradzają się

Podejdź do drzwi, po scence udaj się przed domek. Pozbieraj przedmioty, Mountain Safety Report i dopiero idź do Mountain Path. Jest to labirynt, a poprowadzi Cię przez niego właściciel domku. Jak pójdziesz gdzieś indziej, to znajdziesz dodatkowe zioła, ale musisz uważać na zielone zombiaki. Plują trującym świństwem, więc atakuj z daleka. Przy Suspension Bridge poszukaj ziół i przejdź do Hospital Back Gate, zbierz herby, notatkę i wejdź do szpitala.
W Main Building 1F Hall z drzwi wyskoczy szaleniec z siekierą – będzie Cię gonić po pokojach i niestety nie da się go zabić. Wejdź do pokoju, z którego wybiegł, zabierz mapę i idź do Examination Room obok. Zabij zombiaka, rozwal deski blokujące przejście. Weź SYRINGE, czyli chemikalia do zabijania roślin. Idź do Main Building 1F Hall i wejdź do drzwi za schodami do Auxilliary Building 1F Hall. Drzwi po prawej prowadzą do Locker room, gdzie znajdziesz Botanist Memo i pustą butelkę, którą można napełnić chemikaliami – jest to idealna broń na zielone zombiaki. Wyjdź i udaj się w przeciwną stronę do B1F Hall. Użyj Syringe na roślinie, uważaj na mackę i idź do Pharmacy. Uzupełnij Syringe, weź AUXILLIARY BUILDING KEY, przeczytaj Pharmacist Memo i pędź do Auxilliary Building 1F Hall. Uważaj na mackę! Drzwi obok schodów otwórz kluczem i wejdź do North Hall. Za drzwiami jest zielony zombiak, więc uważaj żeby Cię nie ugryzł, ale nie wpadnij przy tym na mackę. Po schodach i po roślinie wejdź na Maintenance Access Route. Weź przedmioty i uważaj na rośliny „plujące" trucizną. Możesz je tymczasowo unieszkodliwić, albo wymierzyć moment, kiedy wejść po drabinie. Na 5F zaatakuje Cię koleś z siekierą. Spróbuj go minąć i po roślinie wdrap się na Auxilliary Building Rooftop. Użyj Syringe na roślinie, uważaj na pszczoły, bo mogą Cię zatruć. Ulecz skutki trucizny i w Maintenance Acces Route zejdź nową dziurą do Auxilliary Building 2F Hall i weź AXE. Przez dziurę zeskocz do Storage Room. Weź ADMINISTRATOR'S KEY i podejdź do drzwi. Po scence weź klucz i do pędź do North Hall, a stamtąd do Main Building 1F Hall. Wbiegnij na schody na Main Building 2F Hall. Zbierz przedmioty – Mark nie może wejść pod łóżko, ale inni mogą się pod nim schować przed typem z siekierą. Wejdź do drzwi po lewej do pokoju 201. Jest tu jedyna w tym scenariuszu maszyna do pisania! Wejdź do Administrator's Office, zabierz Grenade Launcher, kluczem otwórz drzwi.
Koło szafki z książkami powinieneś znaleźć przycisk. Naciśnij, a szafka się przesunie. Za sekretnym przejściem są przydatne przedmioty. Wejdź do Auxilliary Building 3F. Zabij pszczoły weź amunicję i Administrator's Document. Przez drzwi przejdź do Main Building Rooftop, gdzie są trzy plujące rośliny. Na końcu dachu wskocz do dziury do Room 202. Weź przedmioty, Syringe i idź do Main Building 2F Hall. Podnieś przedmioty i przez Room 203 wróć do Pharmacy napełnić Syringe. Wróć do Room 203 i użyj Syringe na roślinie. Weź rzeczy,



TIPS&TRICKS

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE (PS2)

Na ekranie tytułowym gry wciśnij X, przytrzymaj L1 + R1, a następnie wprowadź Dół, Dół, Prawo, Góra. Napis „Press Start" powinien zmienić swój kolor na zielony. Teraz podczas gry możesz aktywować następujące kody:

- Nieśmiertelność: trzymając L1 wklep Dół, Góra, Dół, Prawo, Prawo.
- Odnawianie życia: trzymając L1 wklep Dół, Lewo, Lewo, Prawo.
- Dodatkowe 10 000 dolarów: trzymając L1 wpisz Dół, Lewo, Prawo, Dół (musisz mieć choć jedną monetę).
- Zakończ etap: trzymając L1 wklep Dół, Lewo, Dół, Lewo, Dół, Prawo, Dół, Prawo, Góra.
- Odblokuj wszystkie plansze: trzymając L1 wprowadź Góra, Góra, Prawo, Prawo, Góra, Prawo, Dół (na ekranie z szafą).

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (PS2)

- Sekretny miecz: podczas gry wciśnij pauzę i wduś kombinację: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Kółko, Kwadrat, Kółko, Kwadrat.
- Battle Rattle: podczas gry wciśnij pauzę i wprowadź: Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Góra, Dół.
- Telefon: podczas gry wciśnij pauzę i wprowadź: Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Góra, Góra, Kółko, Kwadrat, Kółko, Kółko, Kwadrat, Kwadrat.
- Piła łańcuchowa: zatrzymaj grę i wklep: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Kółko, Kwadrat, Kółko, Kwadrat.

SNIPER ELITE (PS2)

Kody wpisuje się jako imię w profilu.

- Ciche strzelanie: wpisz STEALTH
- Eksplodujące pociski: wpisz PANZER
- Eksplodujące szczury: wpisz RATBOMB

PETER JACKSON'S KING KONG (PS2, XBOX)

W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wklep: Dół, Kółko, Góra, Kwadrat, Dół, Góra, Góra. Kiedy puścisz przyciski, pojawi się opcja „cheat".
Poniższe kody należy wpisywać w menu cheats

- Nieśmiertelność: 8wonder
- Jeden strzał zabija: GrosBras
- 999 pocisków: KK 999 mun
- Lanca: lance 1nf
- Zamiana aktualnej spluwy na karabin maszynowy: KKcapone
- Zamiana aktualnej broni na zwykły pistolet: KKtigun
- Zamiana aktualnej broni na strzelbę: KKsn1per

Poniższe kody wprowadzaj w głównym menu:

- Odblokuj wszystkie poziomy: KKstOry
- Odblokuj wszystkie dodatki: KKmuseum
- Odblokuj shotgun: KK BigBlast

RISE OF THE KASAI (PS2)

Poniższe kody wpisujemy na ekranie tytułowym. Po usłyszeniu dźwięku należy udać się do mędrca (na tyłach noclegowni), wejść do sekcji Cheats i uruchomić bonus, który odblokowaliśmy:

- Nieśmiertelny Rau: Kwadrat, Kółko, X, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, X, Kółko, X, Kwadrat, Kółko, X.
- Pełny wskaźnik zdrowia: X, X, X, X, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, Kółko, Kółko.
- Nieskończona ilość strzał: wprowadź X, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, X, Kwadrat, Kółko, Kółko, X, Kwadrat, Kwadrat, X.
- Słabsi przeciwnicy: X, Kółko, Kółko, Kwadrat, X, Kwadrat, Kwadrat, Kółko.

uważaj na zielone zombiaki i idź do Main Building 2F Hall – czas na save przed walką z bossem. Teraz schodami w dół i znowu pędź do Auxilliary Building B1F Hall. Wejdź w drzwi (obok tych gdzie użyłeś po raz pierwszy Syringe) do Intensive Care Unit. Boss już czeka.

■ ZMUTOWANA ROŚLINA: Wiesz, co potrafią macki wystające z ziemi. Te, które zwisają z sufitu łapią za szyję i wysysają zdrowie – niestety nie można ich zniszczyć. Atakuj rdzeń, najlepiej korzystając z Grenade Launchera i Green Chemical Bottle. Uważaj na spadające z sufitu kamienie.

Musisz teraz błyskawicznie uciec z budynku. Kieruj się do Auxilliary Building North Hall i stamtąd do Storage Room, skąd zwiej przez drzwi.

SCENARIUSZ 5 – DESPERATE TIMES

Uwagi do scenariusza:

■ Save można robić tylko w jednym miejscu! Main Hall (trzy razy)

■ W niektórych pomieszczeniach wypuszczany jest gaz paraliżujący sprawiający, że wzrasta poziom wirusa w ciele bohatera. Żeby pozbyć się gazu użyj Gas Neutralising Canister.

■ Tabletka przeciw wirusowi zatrzymuje jego rozwój nawet w pomieszczeniu z rozpylonym gazem

■ Gaz znika po około półtorej minuty od rozpylenia.

■ Różne części Plate mogą podnosić Twoi partnerzy, więc nie zdziw się, jak nie znajdziesz którejś tam, gdzie powinna być według opisu – sprawdzaj menu inventory, gdy spotkasz dawno nie widzianego partnera.

■ Jeśli chcesz opóźnić atak zombiaków pod koniec musisz podnieść PADDLOCK KEY i biec na Rooftop. Po drodze okaże się, że policjanci zginęli, więc uważaj na nowe zombiaki. Przy ciele na Emergency Stairwell znajdziesz handgun i amunicję. Na Rooftop Burst – Handgun i amunicję oraz amunicję do Sub Machine Gun i Film B. Otwórz drzwi Paddlock Key i weź PLYWOOD BOARD – zablokuj tymi deskami bramę, a zyskasz trochę czasu (mniej więcej minutę).

■ Od Bena możesz dostać kilka użytecznych przedmiotów – za Film A znaleziony przed Main Hall da Ci Recovery Medicine. Za Film B (Rooftop) Magnum Handgun.

■ Film C znajdziesz w Kennel przed celą Bena. Żeby tam wejść bardzo długo musisz walczyć z zamkniem (albo wpakować w niego tonę ołowiu). Zabij psy i weź film oraz ACE KEY. Biegnij do Waiting Room przez East Office i wejdź na skrzynię, by otworzyć sejf. Jest w nim Magnum. Za Film C dostaniesz od Bena spray.

■ Film D jest na Parking Garage Ramp. Żeby się tam dostać musisz w Main Hall użyć komputera i szybko biec do garażu. Podniosła się krata – za nią znajdziesz Sub Machine Gun, naboje do shotguna oraz film, za który dostaniesz... kolejny Sub Machine Gun,

Jesteś w East Office. Weź mapę i kanister, przeczytaj Marvin's Memo i Emergency Orders B. Przejdź na tył i drzwiami na wprost do 1F East Hall. Miń Lickera i schodami na końcu korytarza przejdź do B1F East Hall. Spróbuj strzelić w czerwony zbiornik, żeby pozbyć się zombiaka. W Autopsy Room znajdziesz EMERALD PLATE (uważaj na zombiaka atakującego z dziury). W Substation Room weź mapę, a z szuflady SECRET FILE i idź do Underground Parking Garage. Tam bierz, co znajdziesz – Mark może przesunąć samochód – a także przesuń skrzynię żeby odsłonić dziurę. Nie przechodź przez nią, tylko wejdź w drzwi do West Hall. Za rogiem czai się zombiak. Na końcu korytarza w Holding Cell za Secret File Ben da Ci SAPHHIRE PLATE. Przez dziurę na parkingu przeczołgaj się do Police Station Front Entrance. Wejdź do Main Hall. Zbierz przedmioty i wyjmij UNICORN MEDAL (będzie leżeć obok, ale na razie go nie bierz), a w jego miejsce włóż Sapphire Plate. Jak chcesz możesz wejść po drabinie i zebrać dodatkowe przedmioty. Wejdź do Reception Desk i weź dokument – jest w nim kod do sejfu. Teraz idź do drzwi z drugiej strony Main Hall i przez 1F Lobby wejdź do East Office – otwórz sejf i zabierz ONYX PLATE. Użyj go w Main Hall i weź Unicorn Medal. Wróć do 1F Lobby i goń do drzwi do Hallway na końcu. Nie daj się złapać zombiakom szalejącym na zewnątrz. Użyj Unicorn Medal na obrazie żeby zdobyć Magnum i spray. Z Witness Interogation Room weź amunicję i AMETHYST PLATE. Za stołem jest dziura, przeczołgasz się nią po Shotguna. Wróć do Main Hall, gdzie na posągu użyj Amethyst Plate. Teraz do East Office. Drugimi drzwiami z tyłu przejdź do Emergency Stairwell. Policjant radzi sobie sam, więc tylko uważaj na kruka. Po schodach dotrzesz do 2F East Hall, zabij zombiaki. Po przeciwnej stronie są drzwi do

TRYBY ELIMINATION I SHOWDOWN

Cały opis powstał z myślą o poziomie trudności Normal. W większości różnice dotyczą rozmieszczenia przedmiotów, a np. w przypadku scenariusza Underbelly na Easy startuje się z West Entrance.

Elimination 1 – ukończ dwa scenariusze i wydaj 3000 punktów

■ 36 przeciwników do zabicia.

■ Najlepiej grać Yoko, bo ma duży plecak i pomieści sporo broni, której jest pod dostatkiem.

Zaczynasz w Entrance Hall. Weź Assault Rifle, wbiegnij po schodach i weź kolejny Assault Rifle i Green Herb. U góry z lewej jest (a jakże) Assault Rifle i jeszcze Handgun. Biegnij na dół i do drzwi widocznych, gdy zaczyna się grę. Jesteś w 1F Hall, jeden zombiak schodzi ze schodów, drugi idzie z głębi korytarza. Idź na schody do Staff Room, rozwal zombiaka (drugiego na razie zostaw), wejdź do korytarza i w drzwi po lewej. Jesteś w 1F Lobby. Zabij dwójkę policjantów zombiaków, weź zioła. Przejdź przez bliższe drzwi do Entrance Hall, zabierz Handguny i Assault Rifle za schodami i wróć do 1F Lobby. Drzwiami na końcu korytarza przejdź do długiego korytarza. Zombiak jest tuż przy drzwiach! Biegnij przed siebie, zabij kolejnego przeciwnika, weź zioło. Biegnij przed siebie do końca korytarza i wejdź do Break Room. Zabij zombiaka i przejdź do Stage. Zastrzel ptaka, weź amunicję do Assault Rifle, na dole zabij dwa psy, łyknij amunicję do Assault Rifle i przez drzwi na końcu przejdź na Rooftop. Zabij dwa ptaki i zombiaka. Wróć do Stage i żółtymi drzwiami udaj się do Staff Room. Zabij zombiaka i przejdź przez drzwi i idź schodami w górę do Experiment Chamber. Na dole uśmierć psa i zombiaka i przejdź do pomieszczenia w kształcie litery T. Skręć w prawo i wejdź do drzwi – w Security Office zabij dwa zombiaki, weź naboje do Assault Rifle i wejdź do Cabin, wróć do „korytarza T" i idź po drabinie do góry, do Security Center. Są dwa Lickery i zombiak do zabicia. Biegnij do drzwi w końcu korytarza (Twoje lewo) do Pump Room, zabij zombiaka, weź amunicję, wróć i innymi drzwiami przejdź do 1F Hall. W Entrace Hall wal po schodach do drzwi na górze. Jesteś w Room 30X. Zabij zombiaka, przeczołgaj się do drugiego pokoju i załatw kolejnego umarlaka. Drzwiami przy ogniu wyjdź do Office Building Warehouse. Zabij trzy zombiaki i wejdź do drzwi do Connecting Pasage. Na dole straszy zombie i kruk, a kolejny truposz szaleje u góry. Przejdź przez drzwi na dole i wykończ ostatnie dwa zombiaki.

Elimination 2 – ukończ cztery scenariusze i wydaj 5000 punktów

■ 33 przeciwników do zabicia.

■ Warto rozważyć grę kimś, kto startuje z bronią – np. Markiem.

Jesteś przed restauracją. Weź Green Herb i Handgun koło ciężarówki. Wejdź w pierwsze drzwi, zabij zielonego zombiaka, weź z szafki Magnum Revolver i skocz na dół, gdzie zabij drugiego zombiaka. Weź amunicję i przejdź do Stairway. Zabij Mega Bite i weź Shotguna. Po schodach możesz na chwilę wejść do East Concourse i zabić jedną Mega Bite i szybko wróć na dół. Pod schodami są drzwi do płonącego budynku. Zabij tu dwie osy (w razie potrzeby wejdź po drabince). Wróć do Stairway i udaj się na East Concourse. Zabij dwa Mega Bite, weź Magnum i amunicję do Shotguna. Przez bramkę przejdź do Hospital Back Gate. Zabij trzy dziwne robale (uważaj na ogon i ataki spod ziemi) i przejdź do korytarza z dwoma pająkami. Dużymi drzwiami wejdź do Lakeside Area. Zabij osę, weź Submachinegun i rozwal aligatora. Po drugiej stronie ulecz się, weź amunicję i wejdź do płonącego budynku. Przejdź przez drzwi na korytarz, gdzie znajdziesz dwa Mega Bite oraz Submachinegun. Idź do East Concourse. Wejdź do drzwi na wprost, a pojawisz się w miejscu, gdzie zadomowiły się dwa pająki. Zbierz amunicję i przeczołgaj się przed komisariat policji. Zabij dwa pająki, zbierz amunicję i wyjdź przed restaurację. Teraz biegnij w kierunku zoo, a pojawisz się przy Suspension Bridge. Z ziemi wyskoczy zombiak, gdy spróbujesz podnieść przedmiot przy znaku. Przy moście leży Handgun, przebiegnij na drugą stronę i wyskoczy kolejny zombiak. Obok znajdziesz Shotgun. Przejdź dalej do Main Street South. Zabij dwie pszczoły i dwa robale. Jest tu Stun Rod i naboje do Magnum Revolver. Wejdź do kanału do laboratorium. Rozwal dwa robale, biegnij do końca korytarza i wejdź w drzwi prowadzące na Rooftoop. Biegnij przed siebie, musisz zabić jeszcze cztery pszczoły i to już koniec. Gratulacje. Odblokowałeś Elimination 3.

Elimination 3 – ukończ Elimination 1 i 2

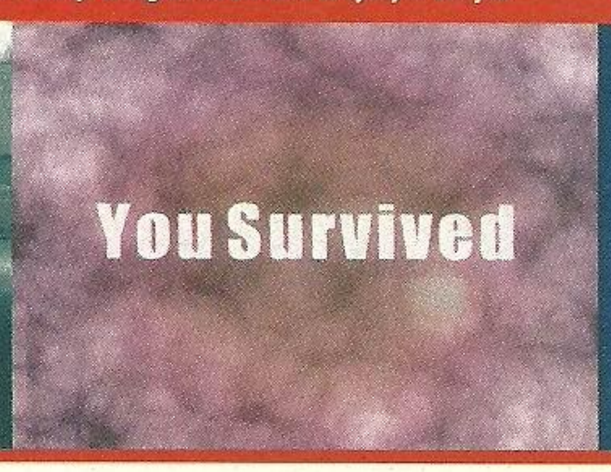
■ 36 przeciwników do zabicia.

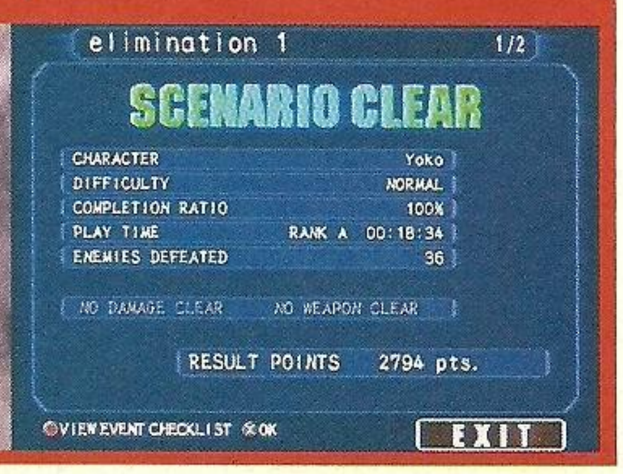
■ Uważaj, bo Huntery mogą Ci zniszczyć broń lub „wytrącić" ją z ręki (musisz znowu wybrać opcję Equip).

Zaczynasz w J's Bar. Weź Mine Detector i Handgun. Przejdź do Reception Office – są tu dwa Huntery. Możesz je minąć i wyjść do In Front of Observation Desk. Tutaj znajdziesz Molotov Cocktail – jest to zabawka, która zabija błyskawicznie. Teraz wróć zabić Huntery i z powrotem przed Observation Desk, gdzie strąć pająka. Drugi czai się na górze schodów. Za drzwiami znajdziesz Apple Inn Square – pies i lew czekają na egzekucję. Otwarte drzwi prowadzą do North Car, gdzie jest niebieski Hunter, który chętnie Cię połknie oraz zwykły, zielony Hunter. Idź do przodu, przez otwarte drzwi do Connecting Passage i po schodach do Show Animals' Boarding House. Czekają na Ciebie dwa psy oraz niebieski i zwykły Hunter. Biegnij do góry po schodkach, do East Office. Znajdziesz tu trochę broni (Shotgun, Sub Machine Gun) i amunicję, ale musisz najpierw rozbroić dwie miny. Drugimi drzwiami w tylnym korytarzyku przejdź do Passage, gdzie czekają dwa Huntery. W Stairwell znów zmierz się z dwiema minami i udaj się do Underground Tunnel. Śmierci szukają dwa niebieskie Huntery. Znajdziesz tu trochę amunicji. Wejdź w pobliskie drzwi, do Examination Room. Trzy Huntery do ubicia i niewiele amunicji do Handguna do znalezienia. Drzwiami za parawanem po lewej przejdź do Office Building 1F, gdzie spotkasz się z dwoma Lickerami. Na końcu korytarza znajdziesz wyjście do Main Shaft. Shotguna pilnują cztery osy. Przy rozwidleniu wybierz odnogę nie oznaczoną neonem i wejdź do Underground Tunnel. Nakarm ołowiem niebieskiego Huntera i witaj w Underground Parking Garage. Prócz Molotov Cocktail znajdziesz tu dwa lwy. Drzwi naprzeciwko prowadzą do Drainage Area, ale spokojnie – teraz nie spotkasz tu Tyranta, a zaledwie trzy miny. Jedna oczywiście jest ukryta niedaleko Spraye'a, więc uważaj. Wejdź do 1F Hall, uważaj na dwa Mega Bite i drzwiami po prawej (kiepsko je widać) przejdź do pokoju, gdzie zabijesz Huntera. Kieruj się do drzwi naprzeciwko i na Suspension Bridge ubij dwa niebieskie Huntery. Na pomoście możesz wziąć Shotgun i przez dziurę w Show Animals' Boarding House przejdź do kolejnego Passage. Idź ciągle przed siebie, uważaj na trzy miny i przez drzwi wejdź do Locker Room, gdzie czeka ostatni przeciwnik – mały robal. Rozwal go i to już koniec.

Showdown

Są to następujące po sobie walki z bossami i jest to zabawa tylko dla hardcore'owców.
Showdown 1 – ukończ trzy scenariusze i zapłać 3000 punktów
Showdown 2 – ukończ pięć scenariuszy i zapłać 5000. Uwaga!! Musisz zakończyć End of the Road inaczej niż ucieczką helikopterem bez Lindy.
Showdown 3 – ukończ poprzednie dwa Showdowny i zapłać 10 tysięcy punktów.





Waiting Room 2F. Weź przedmioty i popchnij pudło w lewo. Wróć do 2F East Hall, idź w lewo na Rooftop. Jeśli goni Cię zombiak, to się nie przejmuj – zajmie się nim policjant. Weź przedmioty i wracaj do Main Hall przez East Office. Wejdź na 2F Balcony i biegnij do Waiting Room. Wejdź na pudło i weź RUBY PLATE. Przesuń pudło w prawo. Idź na dół, zrób save i włóż do pomnika Ruby Plate.
Masz kilka minut, by się przygotować na atak zombiaków. Jeśli chcesz żeby atak zaczął się wcześniej wyjdź przed budynek i zagadaj z Marvinem i wybierz YES. Jeśli nie, to wykorzystaj chwilę, którą masz na przygotowania. Gdy zakończysz przygotowania/wybierzesz YES/skończy Ci się czas – podejdź do bramy. Musisz zabić około dwudziestu zombiaków. Powodzenia.

SCENARIUSZ 6 – END OF THE ROAD

Uwagi do scenariusza:

- Save można robić w Stairwell (dwa razy), Break Room (dwa razy) i w Apple Inn (trzy razy).
- Nie warto czekać aż Tyrant zabije Huntery. Porusza się zbyt wolno i niezbyt dobrze radzi sobie w roli ochraniarza.
- To czy zabijesz Tyranta w Drainage Area, czy też nie, wpłynie na dalszy ciąg gry – ucieczka oznacza szybsze spotkanie z Lindą, walka wiąże się ze stratą zdrowia i amunicji oraz z późniejszym spotkaniem ze zmutowanym Tyrantem. Ponadto jeśli nie uniknąłeś walki w Drainage Area nie będziesz miał możliwości powrotu z Lindą do helikoptera – jest na to za mało czasu.
- Jeśli chcesz zobaczyć zakończenie Bad z helikopterem, zabij Tyranta w Drainage Area i po rozpoczęciu odliczania w Office Building biegnij do helikoptera. Jeśli jednak uciekłeś przed walką w Drainage Area porzuć Lindę w Construction Site i pędź do helikoptera, gdy zacznie się odliczanie.
- Jeśli chcesz zobaczyć zakończenie Good z helikopterem, nie zabijaj Tyranta, pójdź z dziewczyną do Office Building i gdy zacznie się odliczanie ucieknijcie razem do helikoptera
- Zakończenie Good i Bad z jeepem nie jest zależne od walki z Tyrantem. Po zabiciu Nyxa możesz wrócić po Lindę i razem z nią odjechać jeepem, albo wsiąść do samochodu samemu.
- Jeśli zostaniesz zmyty do kanału nie będziesz mógł skorzystać z Mine Scannera, by wykryć miny – będziesz zmuszony iść na ślepo po zaminowanym terenie.

Z Waiting Room przejdź do Central Passage 1, podejdź do ciała, sprawdź panel i zapamiętaj zaznaczone liczby. Przy ogniu leży Curved Iron Pipe. Wejdź w drzwi po prawej, do East Passage 1, gdzie obok ognia leży Iron Pipe. Miń Huntery i drzwiami po prawej przejdź do Reference Room. Weź EXPERIMENTATION CHAMBER KEY, mapę z komputera oraz dokument i wróć do Waiting Room. Użyj klucza, zapoznaj się z Lindą i przez tylne drzwi przejdź do Central Passage 2 gdzie zabij Huntera. Na terminalu wpisz zapamiętane liczby. Jako że ich kolejność jest losowa próbuj wpisywać do skutku. Jak masz 123 to wpisz 123, 132, 213, 231, 312 albo 321. Dalej znajdziesz drzwi do Laser Emission Room. Weź Green Herb i wróć do Central Passage 2 i drzwiami przy napisie A-03 wejdź do West Passage. Zabij Huntera i weź zioła, użyj kodu, by otworzyć drzwi na końcu korytarza. Weź Shotgun i spray i biegnij na drugi koniec korytarza do drzwi do Laser Emission Room. Weź Chemical Bottle jak już nie masz czym walczyć, przeczytaj dokument i wyłącz lasery. Teraz biegnij do drugiego wejścia do Laser Emission Room i przejdź do Central Passage 3. Ciągle wyskakują tu Huntery, więc szybko przeszukaj ciało naukowca, by znaleźć ID CARD LV 1 i idź w drugą stronę. Otwórz kartą drzwi do Central Passage 2 i tak samo do Central Passage 1, skorzystaj jeszcze z karty obok ciała naukowca, po czym ją wyrzuć. W Experimentation Chamber weź zioła i wejdź do Observation Mezzanine. Zabierz MO Disk, amunicję i Experiment File. Wejdź do Stairwell, możesz tu zrobić save i idź do Central passage 4. Biegnij w dół do drzwi do Central Passage 1 i kolejnymi do Mainframe. Tam użyj MO Disk na konsoli w rogu i wróć do Observation Mezzanine. Daj MO Disk Carterowi, a uwolnisz Tyranta, który chwilowo będzie po Twojej stronie. W Experimentation Chamber zbierz rzeczy i przez Central Passage 1 udaj się do East Passage 2 – jest tu dziura w ścianie. Biegnij do East Passage 3 i tam przejdź do Nursery, gdzie weź CROWBAR, ale nie ruszaj Grenade Launchera, bo obudzisz huntera. Wróć do dziury i skorzystaj z Crowbar by ją rozwalić.
Przeczołgaj się do Special Research Room, weź MODEL GRENADE LAUNCHER. Jeśli jesteś Davidem możesz z niego zmontować prawdziwy. Jeśli nie, to wróć do Nursery i zabierz prawdziwy GL i szybko na jego miejsce połóż Model. Idź do East Exit. Tyrant się zdenerwuje i Cię zaatakuje. Zwab go do East Passage 3 i wróć po ID CARD LV 2. Biegnij do Special Research Room ignorując przeciwników, przejdź do East Passage 1, a tam użyj karty. Biegnij do windy i szybko udaj się do Underground Waterworks i do Drainage Area. Powróci Tyrant – to czy go „zabijesz" czy nie, wpłynie na dalszą część gry. Jeśli zamierzasz uciekać, to wiedz, że będzie Cię gonił.
Zgarnij stuff z Maintenance Room i idź do Underground Waterworks, gdzie znajdziesz BOMB SWITCH, którą możesz zabić Tyranta. Wystarczy użyć jej jak broni i przytrzymać strzał przez dwie, trzy sekundy, gdy Tyrant się zbliży. Niestety Bomb Switch możesz użyć tylko raz. Przez niebieskie drzwi dotrzesz do Floodgate Control Room. Przesuń jedną skrzynię żeby drugą móc przesunąć na oznaczone kółkiem miejsce. Pojawi się dziura, zeskocz do Emergency Materials Storage, a zgubisz Tyranta. Zabij pająka. Mark może przesunąć skrzynię, by wziąć Recovery Medicine. Wejdź na skrzynie obok alarmu i, gdy zmieni się kamera, rozwal barkiem tę na wprost. Zrobi się przejście do Maintenance Passage 1. Znajdziesz tu amunicję, mapę i zombiaki. Przez Maintenance Passage 2 wejdź do Break Room i zrób save. Wróć do Emergency Materials Storage i w miejscu gdzie się iskrzy wejdź na skrzynię i przejdź przez szyb wentylacyjny do Maintenance Passage 3. W wodzie są dwa zombiaki – spróbuj je ominąć. Wdrap się po drabinie do Old Waterway. Sprawdź jak wygląda teren na mapie. Wskocz do dziury obok niebieskiego zioła. W Drainage Area podbiegnij do Lindy.
Jeśli nie pokonałeś Tyranta zostaniesz zmyty do kanału, a jeżeli nie, to weź VALVE HANDLE 6-SIDED i idź do Underground Waterworks, podnieś przedmioty i udaj się do North Waterworks, gdzie użyj Valve Handle by opuścić drabinę. Wejdź po niej i w prawo do Underground Waterworks. W Maintenance Room użyj Valve Handle na modyfikatorze i wróć do North Waterworks. Pod zielonym neonem skorzystaj z Valve Handle i go wyrzuć. Przygotuj się na walkę i wejdź po drabinie na Main Street South. Pojawi się zmutowany Tyrant. Możesz walczyć, ale nie musisz. Możesz użyć Bomb Switch jeśli chcesz go momentalnie zabić. Dziura za czerwonym światłem prowadzi na Main Street North. Możesz wejść do helikoptera żeby się schować przed Tyrantem. Na końcu ulicy są schody do Footbridge i Behind the Residential Area. Biegnij przed siebie aż zejdziesz na ulicę, gdzie leży trup z MINE SCANNER – przyda się do wykrycia min. Jedna jest na wprost, druga tuż przy zakręcie w prawo. Po wybuchu zdrowie od razu spada na Danger. Nie stój zbyt blisko partnerów, bo mają tendencję do wchodzenia na miny. Przejdź do Office Building Warehouse, zastrzel zombiaki, łyknij przedmioty i wejdź do Office Building 1F. Rozpocznie się odliczanie i, jeżeli chcesz, to wróć do helikoptera, żeby zobaczyć zakończenie Up and Away bez Lindy – przez Behind the Residential Area i Footbridge do Main Street North. Jeśli przeszkadza Ci Tyrant, to rozwal go Bomb Switchem. Wejdź do helikoptera i czekaj chwilę na zakończenie odliczania.
Jeśli nie wracasz, to idź do Under the Highway Overpass (uważaj na miny między ziołami!) i biegnij w prawo do Construction Site. Tu też są miny – jedna przy Sprayu, druga dwa kroki przed drzwiami. W In front of Apple Inn szaleje snajper. Trafia zawsze czwarty strzał – próbuj zrobić unik i uważaj na miny. Obok masz właz do kanału i wejście do Apple Inn.
Jeśli zostałeś zmyty podczas próby rozmowy z Lindą, to pojawisz się od razu w kanale. Po drabinie wejdź do In front of Apple Inn i do budynku. Spotkasz tu Lindę i nagrasz stan gry. Musisz pomóc dziewczynie iść. Przed Apple Inn szaleje snajper. W Construction Site możesz porzucić Lindę albo nie. Uważaj na miny i zombiaka. Przez Under the Highway Overpass udaj się do Office Building. Jeśli przyszedłeś tu po tym, jak zmyło Cię do kanału, to od razu rozpocznie się odliczanie. Możesz biec z Lindą (albo sam) do helikoptera, lub zostać i poczekać aż odleci. Wtedy z prawych drzwi wyskoczy zombiak. Droga po schodach jest ciężka, musisz pomagać iść dziewczynie (jeśli jej nie porzuciłeś) i zabijać ciągle pojawiające się zombiaki. W końcu dotrzesz na Rooftop Elevated Railway. Zostaw tu Lindę i spróbuj przeskoczyć na drugą stronę. Musisz dokładnie wymierzyć moment skoku, bo spadniesz i zginiesz. W końcu pojawi się Nyx.

- NYX: Strzelaj ze wszystkiego, co masz, dopóki nie uklęknie. Wtedy wyjmij najmocniejszą broń i strzelaj w świeżo otwarty rdzeń. Rocket Launcher znajdziesz w jeepie – może Ci się przydać. Omijaj strzały Nyxa i nie podchodź zbyt blisko, bo może walnąć Cię mackami, albo nawet złapać. A wtedy już raczej nie puści – w tym czasie gwałtownie wzrośnie poziom wirusa w Twoim ciele, więc za wiele szans na przeżycie mieć nie będziesz.

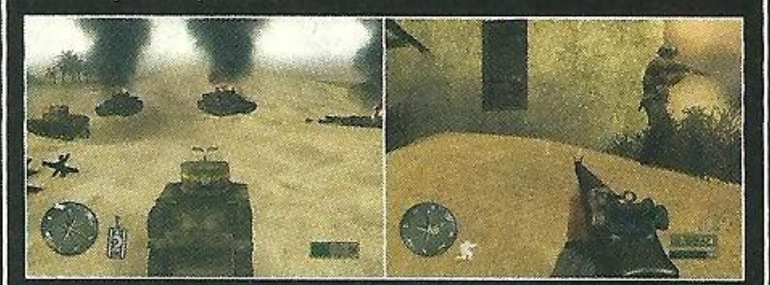
Po walce możesz wejść do jeepa, ale możesz też uratować Lindę – tylko musisz jej zrobić mostek. Odpowiedni przedmiot znajdziesz na miejscu. Przeprowadź dziewczynę i idźcie do samochodu.
Mielu ■ ■

TIPS&TRICKS

CALL OF DUTY: BIG RED ONE (PS2)

Odblokuj wszystkie poziomy

- Na ekranie wyboru poziomów przytrzymaj L1 + R1 i wprowadź: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Prawo, Kwadrat.



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT (PS2)

Poniższe kody wpisujemy w menu Cheat:

- Tryb Conversation: Start, R1, X, O, Kwadrat, R1, R1, R1, Start.
- Tryb Intercontinental: Start X, X, X, O, O, O, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Start.
- Scena Scrap-Yard: Start, O, R1, O, R1, X, X, Start.
- Podwójna prędkość: Start, dziesięć razy R1, Start.

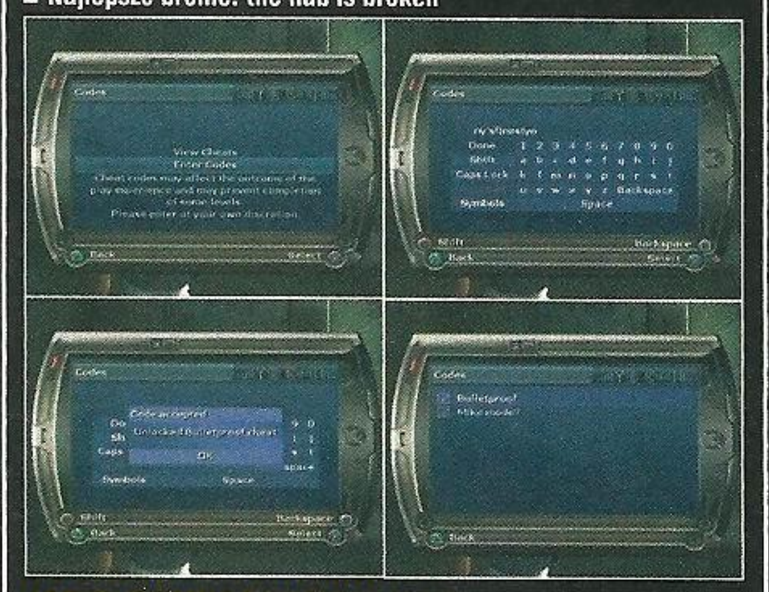
Wszystkie bronie

- Podczas gry przytrzymaj L2 + R2 i wprowadź Prawo, Prawo, Dół, Góra, Lewo, Lewo.

50 CENT: BULLETPROOF (PS2, XBOX)

Kody należy wpisywać w sekcji "Cheats Menu" podczas pauzy.

- Nieśmiertelność: ny'sfinestyo
- Jeden strzał zabija: #1stunna
- Counter Kill: workout
- Tony Yayo So Seductive Video: yayoshome
- Piosenka So Seductive: killa1
- Teledysk My Buddy: sayhellotomylittlefriend
- Najlepsze bronie: the hub is broken



JAK X: COMBAT RACING (PS2)

Odblokuj Ratcheta

- Jeśli masz na karcie pamięci save z gry Ratchet: Gladiator, odwiedź sklep z sekretami. Wybierz opcję „Scan for Secret Characters" i... odblokowałeś właśnie Ratcheta do trybu „Exhibition"!

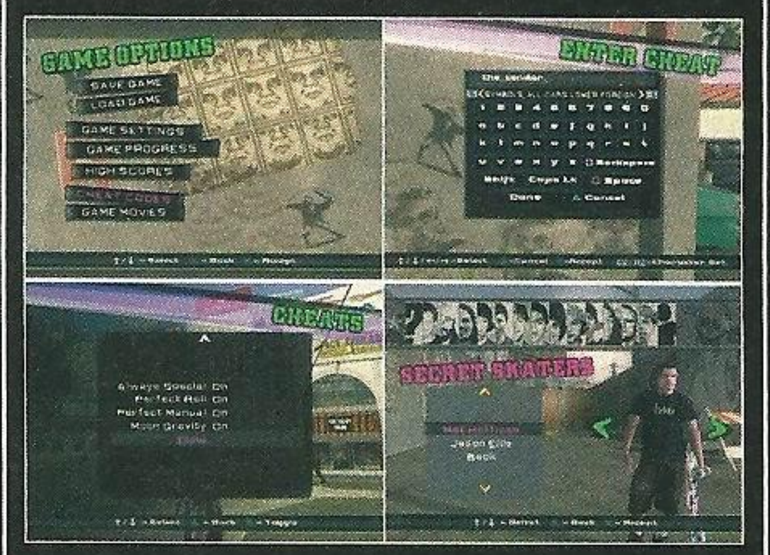
SLY 3: HONOR AMONG THIEVES (PS2)

- Alternatywny samolot: w trzecim epizodzie, kiedy lecisz aeroplanem, zatrzymaj grę i wpisz R1, R1, Prawo, Dół, Dół, Prawo.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND (PS2)

Poniższe kody wstukujemy w menu Cheats:

- Odblokuj Mindy: help1nghand
- Odblokuj Jasona Ellisa: sirius-DJ
- Graj jako Mat Hoffman: the_condor
- Perfect Grind: grindXpert
- Perfect Manual: 2wheels!
- Perfect Hitch Balance: h!tchar!de



OPIS NA PODSTAWIE WESJI NA PSP

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

ZANIM ZMIERZYCIE SIĘ Z „PEESDWÓJKOWYM" LCS, WARTO ZAPOZNAĆ SIĘ Z TĄ GRĄ NA PSP. DOSTALIŚMY SPORO LISTÓW Z PROŚBAMI O POMOC. TAK WIĘC ZAPRASZAMY DO ZWIĘZŁEGO OPISU WSZYSTKICH PODSTAWOWYCH MISJI W GTA: LCS!

PORTLAND

VINCENZO (V)

■ 1. Prolog | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 100$
Razem z tym frajerem Vincenzo podjedź pod swoją nową chawirę. Wskocz w reprezentacyjne ciuszki rodziny Salvatore i odwieź swojego „anioła stróża" do jego siedziby w dokach.

■ 2. Slacker | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 100$
Pojedź we wskazane na mapie miejsce i zabierz ze sobą do wozu dilera narkotyków. Teraz wystarczy podrzucić typka w jego „rewir handlowy" i po wszystkim.

■ 3. Dealing Revenge | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 500$
Sprawy poszły troszkę nie po naszej myśli i koleżka, którego woziliśmy w poprzedniej misji, zdążył przywitać się już ze swym Stwórcą. W tym nieplanowanym spotkaniu pomogli mu oczywiście członkowie wrogiego gangu – Sindaccos. W ramach wendetty pojedź w zaznaczone na mapie miejsce i zabij ich dilera prochów. Kiedy pierwszy z Sindaccos padnie, pojawią się jeszcze dwie kropki na mapce, wskazujące nasze kolejne ofiary. Wszystkich kolesiów można bez problemu wykończyć gołymi rękoma, więc nie musisz nawet ganiać za jakąś konkretną bronią. Łatwizna.

■ 4. Snuff | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 500$
Na początek ruszaj do Ammunation, gdzie dostaniesz za darmo pistolet. Kiedy zgarniesz giwerę, udaj się na teren budowy (zaznaczony na mapie). Załatw ochroniarzy (łącznie czterech) i śmiało ruszaj na kolesia ostrzeliwującego się zza samochodu. Kiedy wykończysz drania, zabierz telefon komórkowy i jego samochodem podjedź do najbliższego warsztatu Pay'n'Spray. Prosta misja, o ile wcześniej potrenujesz choć przez chwilę celowanie i strzelanie.

■ 5. Smash and Grab | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 1000$
Wszystko, co musisz zrobić w tej misji, to dojechać w oznaczone miejsce (potrzebujesz czteroosobowego wozu, a taki stoi chociażby przy siedzibie Vinniego), skąd zgarniesz kumpli z gangu, którzy spartaczyli prostą robotę (po prawej stronie ekranu masz wskaźnik czasu, więc spiesz się). No, później jeszcze trzeba pojechać do Pay'n' Spray, a następnie odstawić partaczy do meliny Vincenzo. Szkopuł w tym, że gliniarze są naprawdę upierdliwi, a na drogach pełno kolczatek. Jeśli jednak uda Ci się uniknąć tych przeszkód, to misję powinieneś łyknąć już za pierwszym podejściem.

■ 6. Hot Wheels | Poziom trudności: średnia | Nagroda: brak
W tej misji musisz odebrać samochód Vinnniego z pewnego ciemnego zaułka. Kiedy pojawisz się na miejscu, otoczą Cię gliny i zacznie się strzelanina. Pędź jak najszybciej w stronę zaznaczonego na mapie warsztatu i unikaj kolczatek oraz zderzeń z radiowozami. Po wizycie w Pay'n'Spray ruszaj do wskazanej dziupli Vincenzo. Po krótkiej rozmowie telefonicznej wybierz się na złomowisko i zostaw wóz w oznaczonym polu. Teraz Vinnie wie, że nikt nie będzie pomiatał Tonim Cipriani.

JD O'TOOLE (J)

■ 1. Bone Voyeur | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 500$
Chwila zabawy w... alfonsa. Wsiadaj do vana JD'iego i razem z nim ruszaj na miasto (a konkretnie do Red Light District) ściągnąć kasę od dziewczyn (łącznie 750$). Zazwyczaj wystarczy zaparkować przy zaznaczonej strzałką lasi i odebrać należną kwotę. Czasami jednak dziewczyny będą akurat obsługiwać klientów, a wówczas trzeba będzie najpierw przepędzić natręta, a następnie zainkasować gotówkę. Pamiętaj, że na wykonanie zadania masz określoną ilość czasu.

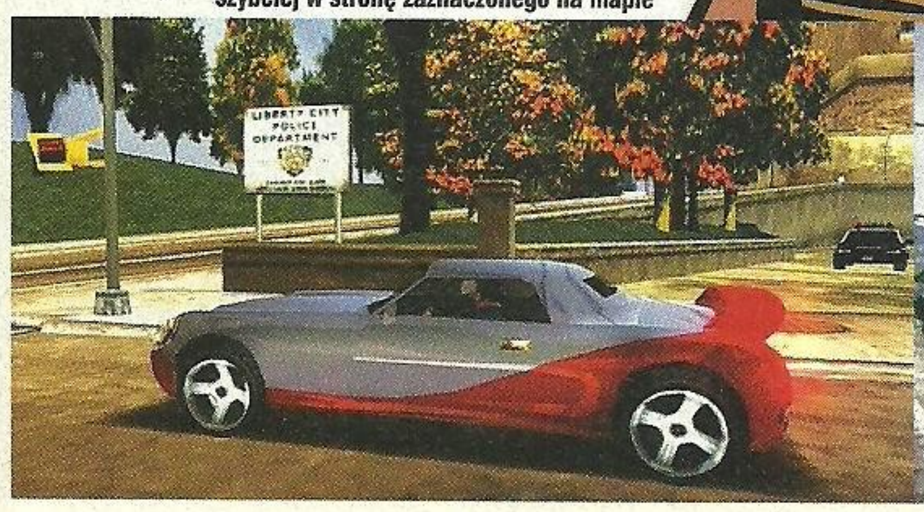
■ 2. Don In 60 Seconds | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1000$
Wskakujesz do samochodu z Salvatore Leone i czym prędzej ruszasz do najbliższego Pay'n'Spray (tuż za rogiem). Jak zwykle unikaj czołówek i uważaj na kolce. Kiedy zgubisz pościg, odwieź szefa do jego siedziby.

■ 3. A Volatile Situation. | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 1000$
Trzeba obronić kasyno Leone przed atakiem drabów z rodziny Sindaccos, a to do najłatwiejszych zadań nie należy. Chłopaki z wrogiego gangu będą atakować w kilku falach, ale dzięki mapce będziesz dokładnie widział, z której strony przybywają. Jeśli nauczyłeś się dobrze celować i szybko strzelać, nie powinieneś mieć większych problemów. Pamiętaj tylko, że zawsze na początku musisz ubić kolesia biegnącego z bombą w stronę kasyna. Później wykończ resztę. Dobrym pomysłem jest też ostrzelanie pobliskich samochodów, aby wywołać kilka eksplozji i utrudnić zadanie napastnikom. Kiedy wykończysz wszystkich gangsterów będziesz jeszcze musiał zniszczyć wypchaną materiałami wybuchowymi furgonetkę Sindaccos, zanim ta dotrze do kasyna. Kilka drive-by's i mocnych uderzeń powinno rozwiązać sprawę.

■ 4. Blow Up „Dolls" | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$
Czas pokazać Sindaccos, kto tu rządzi. Najpierw zagarnij jakiś samochód i pojedź do warsztatu 8-Balla, aby zainstalować ładunek wybuchowy w wozie. Później ruszaj w miejsce oznaczone na mapie i jeśli ochroniarze Sindaccos będą mieć jakieś wątpliwości, co do Twojej tożsamości, rozjedź ich i zaparkuj wózek w małym garażu. Wyskocz z samochodu, odbiegnij kilkanaście metrów, a gdy pokaże się symbol detonatora w okienku z bronią, wciśnij „kółko".

MAMUŚKA CIPRIANI (C)

■ 1. Snappy Dresser | Poziom Trudności: łatwa | Nagroda: 100$
Twoim zadaniem będzie zrobienie kompromitujących fotek Giovanniemu Casa. Najpierw zabierz aparat fotograficzny ze swojego mieszkania, a następnie pojedź



ZANIM ZACZNIESZ

Toni rządzi. GTA: LCS rządzi. PSP rządzi. Im dłużej gram w tę grę tym bardziej mi się ona podoba i założę się, że przynajmniej część z Was ma identyczne odczucia! No, ale nie jesteśmy tu po to, aby wynosić pod niebiosa przygody Toniego, a udzielić kilku porad mających pomóc Wam w przetrwaniu na ulicach Liberty City.
OK, co się tyczy samych misji, to zostały one przedstawione w takiej kolejności, w jakiej pojawiają się w grze. Czasami niektóre z nich można wykonywać jednocześnie (np. misje kościelne i zadania McCaffrey'a), ale ogólna chronologia wykonywania zleceń jest dokładnie taka, jak podałem. Aha, w opisie istnieje podział na trzy wyspy Liberty City, lecz zaznaczam, że w przypadku kilku końcowych misji akcja powraca do wcześniejszych dystryktów (głównie Staunton Island), czego już nie zaznaczałem. Poza tym przy każdym z zadań znajduje się informacja co do poziomu trudności oraz wartości nagrody, jaką otrzymujemy za pomyślne wypełnienie questa.
Co się zaś tyczy wykonywania samych zleceń, to mam dla każdego gangstera kilka porad. Przede wszystkim, jeśli zalecam gdzieś użycie (szybkiego) motoru lub samochodu to zazwyczaj mam na myśli analogicznie Sancheza oraz Yakuza Stingera. Dlaczego? To proste – oba te środki lokomocji charakteryzuje bardzo duża prędkość przy jednocześnie rewelacyjnej przyczepności i zwrotności. Jeśli nie chcecie co chwila spadać z motocykla lub kręcić bezsensownie bączków, to do trudniejszych misji polecam właśnie te maszyny. Warto jeszcze wspomnieć coś o spluwach. Najłatwiej jest przejść grę używając któregoś z półautomatycznych pistoletów – np. SMG – i tylko w niektórych misjach zmieniać ewentualnie broń na snajperkę lub M4. A czemu nie M4 non stop?? Owszem, M4 oferuje niszczycielską siłę ognia, ale zauważcie, że nie pozwala na bieganie, a na dodatek jego skuteczność wcale nie jest jakoś drastycznie większa w porównaniu do szybszego SMG. Zapamiętajcie – wszelkie odmiany uzi rządzą! Chociaż większość zadań w GTA: LCS to raczej proste misje, niektóre potrafią zajść za skórę nawet wytrawnym graczom. Aby ułatwić więc sobie życie proponuję poważnie zainteresować się ukrytymi paczkami, dzięki którym nie będziesz musiał wiecznie odwiedzać Ammunation, a potrzebna broń zawsze będzie czekała przy „safehousie". Powodzenia!

Nagrody za znalezienie 100 ukrytych paczek
10 paczek – pistolet
20 paczek – shotgun
30 paczek – kamizelka kuloodporna
40 paczek – SMG
50 paczek – Colt Python
60 paczek – M4
70 paczek – strzelba snajperska
80 paczek – miotacza ognia
90 paczek –przenośna wyrzutnia rakiet
100 paczek – 50000$

Jak przejść GTA: LCS na 100 procent?
– ukończ wszystkie misje podstawowe
– ukończ wszystkie misje dodatkowe (taxi, ambulans itp)
– zalicz 26 Unique Jumpów
– zalicz 20 Rampage'y
– ukończ misje sprzedawcy (zarówno samochodów jak i motocykli)
– ukończ wszystkie wyścigi
– zalicz ponownie misję Karmageddon

pod sklep starego zbereźnika (oznaczony na mapie). Jedź za nim, aż razem z kilkoma prostytutkami uda się w ustronne miejsce, gdzie musisz wysiąść z samochodu i pstryknąć mu fotę w trakcie szalonych zabaw z dziewczętami. Teraz wystarczy tylko pojechać do mamusi z dowodami zboczenia pana Giovanniego, aby zgarnąć nagrodę za misję.

■ 2. Big Rumble In Little China | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 500$
Aby udowodnić mamusi, że masz ogromne jaja (hmmm...), musisz załatwić kilku kolesi z Triady. Oba cele zaznaczone są na mapce. Chińczyków w furgonetce zepchnij z drogi (nie strzelaj, wóz jest kuloodporny), a kiedy wysiądą – wykończ ich! Druga grupka to czterech żółtków w Chinatown. Pistolet powinien wystarczyć, aby załatwić ich raz na zawsze.

■ 3. Grease Sucho | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1000$
Znajdź dobry samochód (proponuję mafijnego Sentinela) i udaj się na linię startową wyścigu. Pokonaj rywali, po czym zabij uciekającego Grease. Prościzna, a jeśli nie zniszczysz zbytnio furki Grease'a, to możesz ją sobie zgarnąć.

■ 4. Dead Meat | Poziom trudności: łatwa | Nagroda 500$
Casa się w końcu dorobił... że się tak wyrażę. Jedź po grubasa do jego sklepu i razem wybierzcie się na wycieczkę do tartaku. Tam po prostu dogoń frajera i zaciukaj toporkiem. Kiedy Casa kucnie, można spróbować skradanki i ataku znienacka, ale równie dobrze działa normalna gonitwa i machanie siekierą.

■ 5. No Son Of Mine | Poziom Trudności: średnia | Nagroda: Matczyna „wdzięczność"
Oto przykład znęcania się nad dziećmi! Wyrodna mamusia opłaciła kilku zbirów, aby załatwili Toniego. Kiedy nadjadą mordercy, będziesz stał na małym patio, gdzie znajdziesz shotguna. Zgarnij go i wykończ pierwszą falę drabów. Nie schodź po schodkach, chyba, że będzie Ci potrzebne zdrowie lub SMG leżące przy ścianie. Staraj się zwabiać wrogów na górę i załatwiać ich na swoich warunkach (uważaj na granat, który rzuci jeden z morderców). I znowu, jeśli nieco chaotyczne celowanie nie sprawia Ci kłopotów, poradzisz sobie z tą misją już za pierwszym razem.

SALVATORE LEONE (S)

■ 1. The Offer | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 500$
Zawieź kasę w zaznaczone na mapce miejsce. Kiedy skończy się animacja, okaże się, że otacza Cię czterech zbirów. Nie wdawaj się w walkę, tylko miarowo wciskając „X" (wówczas Toni nie się męczy) zacznij uciekać ku wyjściu. Kiedy opuścisz doki i wybiegniesz na ulicę, misja zostanie zaliczona.

■ 2. Ho Selecta | Poziom Trudności: łatwa | Nagroda: 500$
Na mapce masz zaznaczone punkty, w których urzędują sobie prostytutki. W określonym czasie musisz zgarnąć sześć dziewczyn i zawieźć na pikietę w dokach. Jeśli znajdziesz czteroosobowy samochód, dwa szybkie kursy wystarczą do zaliczenia misji.

■ 3. Frighteners | Poziom Trudności: łatwa | Nagroda: 1000$
Należy „przekonać" trzy grube ryby ze związków zawodowych, aby dobrowolnie przyjęły tok rozumowania pana Leone. Zgarnij w miarę mocny wóz i poszukaj trzech zaznaczonych na mapce celów. Teraz wystarczy taranować samochody związkowców, aby ci wysiedli i zaczęli panikować. Małe potrącenie samochodem powinno przemówić im do rozsądku (uważaj, jeden ze związkowców ma pistolet!).

■ 4. „Rollercoaster Ride" | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1000$
Spod willi Salvatore udaj się do siedziby Head Radio, gdzie musisz zabić szofera i wsiąść do limuzyny. Kiedy szefowa związków będzie już w wozie dodaj gazu i ruszaj przed siebie. Po prawej stronie masz wskaźnik strachu swojej pasażerki. Uderzając w inne wozy, korzystając z ramp i jeżdżąc z dużą prędkością musisz napędzić tej cwanej babie stracha i zmusić tym samym do współpracy. Kiedy kobita zmięknie, zawieź ją w oznaczone na mapce miejsce w dokach.

MARIA (M)

■ 1. Shop Till You Strop | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 100$
Samochodem lub motorem udaj się razem z Marią na „zakupy". Po wizycie w pierwszym sklepie rozlegnie się alarm, a Ty będziesz musiał razem z towarzyszką uciec przed glinami, aby zgubić pościg (to tylko jedna gwiazdka, więc wizyta w warsztacie nie jest nawet konieczna). Po wizycie w drugim będziesz miał już trzy gwiazdki na karku, ale nawet mimo tego powinieneś bez problemu dojechać pod dom Marii.

■ 2. Taken For A Ride | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 500$
Podwieź Marię w miejsce spotkania z dilerem narkotyków (polecam Sentinela). Zaraz po scence porywacze uprowadzą Marię i to właśnie Ty będziesz musiał ją ocalić. Aby zatrzymać wóz porywaczy należy parę razy go stuknąć, a kiedy dranie wysiądą, rozprawić się z nimi i odwieźć dziewczynę do jej apartamentu.

■ 3. Booby Prize | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: brak
Krótki wyścig motocyklowy. Proponuję tutaj skorzystać z Sancheza (znakomita zwrotność i zadowalająca prędkość), ewentualnie PCJ. Zajmujesz pierwsze miejsce i po krzyku.

■ 4. Biker Heat | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$
Pojedź do Chinatown, gdzie zastaniesz Wayna w towarzystwie kumpli z gangu. Po krótkiej scence Wayne wskoczy na motocykl, a Ty będziesz musiał szybko rozprawić się z jego przydupasami. Kiedy ostatni z frajerów padnie, dosiądź Sancheza i ruszaj w pogoń za damskim bokserem. Zabij go, a misja zostanie zaliczona.

■ 5. Overdose Of Trouble | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$
Maria troszeczkę przesadziła z prochami i teraz potrzebuje „Zapa". Twoim zadaniem będzie wozić ja wszędzie tam, gdzie sobie zażyczy. Najpierw pojedziecie do Callahan Diner, później do Hepburn Heights, następnie do jej mieszkania, aż w końcu dotrzecie do willi Salvatore. I to by było na tyle, jeśli chodzi o Marię.

SALVATORE LEONE (S)

■ 5. Contra-Banned | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1000$
„Pożycz" od Salvatore Sentinela i zgarnij trzech gangoli wałęsających się po mieście. Teraz ruszaj na umówione miejsce w dokach, gdzie dojdzie do narkotykowej transakcji. Kiedy zrobi się gorąco zabij Kolumbijczyków i wskakuj do ich „Hummera". Ruszaj czym prędzej do Pay'n'Spray, a kiedy zniknie pościg, udaj się w oznaczone miejsce i zaparkuj tam wóz.

JD O'TOOLE (J)

■ 5. Salvatore's Salvation | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$
Na początku śledź samochód z Leonem, a kiedy ten wjedzie na małe podwórko przy jednym z budynków Chinatown załatw wszystkich Sindaccos, jacy znajdą się przy wozie z porwanym szefem. Jeżeli Twoim wrogom uda się wyjechać z podwórka, zacznij ich gonić i taranować. Nie pozwól, aby dojechali na wysypisko (pamiętaj, żeby nie strzelać, gdyż bardzo łatwo w ten sposób zabić Salvatore). Po kilku uderzeniach kierowca i ochroniarz powinni wysiąść – zabij ich i zabierz samochód bezpiecznie pod willę Salvatore.

■ 6. The Guns Of Leone | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 3000$
Biegnij na dach oznaczonego budynku i zabierz stamtąd snajperkę. Później ustaw się w żółtym okręgu i wykończ pierwszą falę nacierających Sindaccos. Proponuję zrezygnować ze strzelby i zeskoczyć po prostu na ulice, gdzie przy użyciu zwyczajnych automatów znacznie szybciej poradzisz sobie z zagrożeniem. Pamiętaj, aby za wszelką cenę chronić szefa!

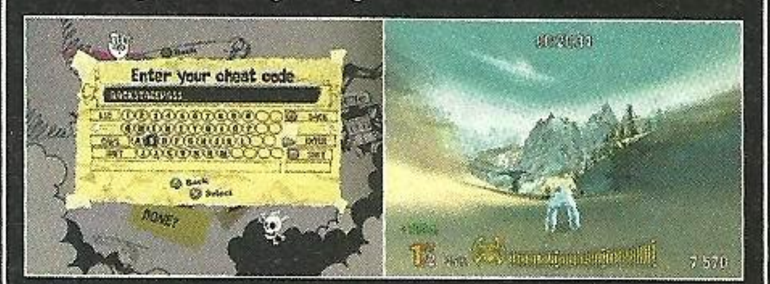
■ 7. Calm Before The Storm | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1000$
Kaszka z mleczkiem. Śledź helikopter, a kiedy w końcu dotrzesz do Chinatown, wejdź na dach budynku. Po krótkiej scence zacznie się strzelanina. Załatw Chinoli na dachu. Zostało jeszcze kilku na dole. Możesz ich wykończyć metodycznie ze snajperki, lub też zejść na ulicę i ubić w bezpośrednim starciu.

■ 8. The Made Man | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 1500$
Sporo rzeczy do zrobienia i stąd pewna trudność. Najpierw jedź z JD i Mickey'em w oznaczone miejsce. Po drodze przyczepią się do Was sługusy Sindaccos, tak więc nie omieszkaj ich zlikwidować. Dowieź grubasa na miejsce i... Po wszystkim odstaw Mickeya do domu, przy czym staraj się unikać policji, gdyż za wozem ciągnie się krwawy ślad. Kiedy odstawisz egzekutora, pojedź do doków i zatop samochód w morzu.

TIPS&TRICKS

NEED FOR SPEED: MOST WANTED (PS2)
Kombinacje należy wprowadzać na ekranie tytułowym.
■ Burger King Challenge: wklep Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo.
■ Samochód SYNTEC: wklep Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Góra, Dół.

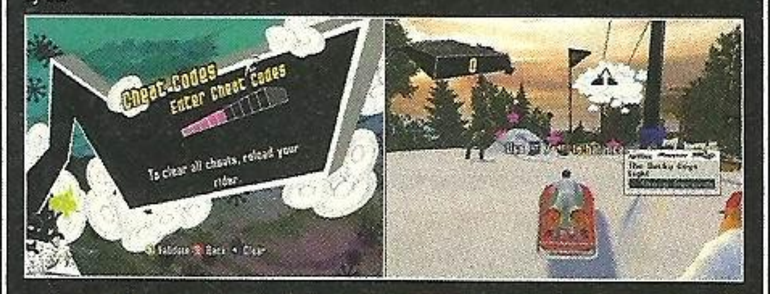
SSX ON TOUR (PS2)
Poniższe kody wpisujemy w sekcji Extras – Codes:
■ Odblokuj wszystkie poziomy: wpisz BACKSTAGEPASS
■ Wszystkie ubrania: FLYTHREADS
■ Wszystkie filmy: THEBIGPICTURE
■ Ekstra kasa: LOOTSNOOT
■ Nieskończony dopalacz: ZOOMJUICE
■ Monster Triki odpalone: JACKALOPESTYLE
■ Wojna na śnieżki: LETSPARTY
■ Dopalone statystyki: POWERPLAY
■ Odblokowane postacie: ROADIEROUNDUP
■ Odblokuj Conrada (mini wikinga): BIGPARTYTIME
■ Odblokuj Mitcha Koobskiego: MOREFUNTHANONE
■ Odblokuj Nigela: THREEISACROWD
■ Odblokuj ratownika górskiego: FOURSOME



RATCHET: GLADIATOR (PS2)
Poniższe kody wpisujemy w zakładce "edit profile" z wciśniętym przyciskiem L2.
■ Skórka Mr. Sunshine: wpisz Lewo, Lewo, Góra, Góra, Prawo, Prawo, Dół, Prawo.
■ Skórka Vernona: Prawo, Góra, Góra, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Prawo.

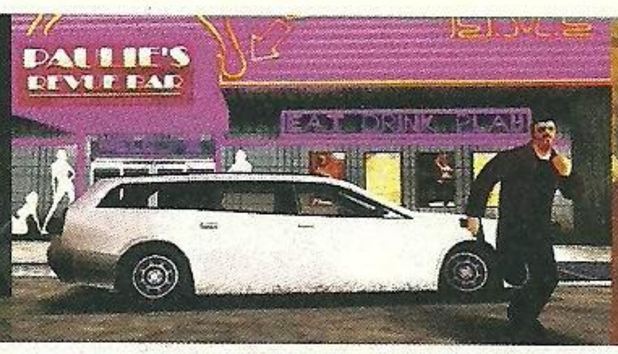
HALF-LIFE 2 (XBOX)
Kody do wpisania podczas gry
■ Uzupełnij zdrowie: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, B, A.
■ Uzupełnij amunicję: Y, B, A, X, Biały, Y, X, A, B, Biały.

AMPED 3 (XBOX 360)
Odblokuj wszystkie sanki
■ Wejdź do sekcji Cheat Codes, a następnie wstukaj Prawy Spust, X, Lewy Spust, Dół, Prawo, L, Lewy Spust, Prawy Spust, Y, X.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED (XBOX 360)
Kody wstukujemy na ekranie tytułowym gry.
■ Odblokuj Forda GT w wersji Castrol: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Góra, Dół.
■ Darmowe dopalki: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół.
■ Porsche Cayman: Lewy Spust, 3 x Prawy Spust, Prawo, Lewo, Prawo, Dół.
■ Burger King Challenge: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo.

X-MEN LEGENDS II (PS2)
Kod do wstukania w głównym menu gry:
■ Odblokuj wszystkie filmy: wpisz Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Lewo, Start.



VICENZO (V)

■ **7. The Portland Chainsaw Masquarade | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 3000$**

Udaj się na wskazany na mapie statek. Korytarzami dojdziesz do sporej hali, gdzie czeka Cię niezbyt sympatyczny komitet powitalny. Do tej misji przyda się jakaś maszynówka lub Magnum (można znaleźć w korytarzu, zanim wejdziesz do sali ze zbirami). Najlepszą metodą walki jest tutaj... bieganie pomiędzy skrzyniami. Kiedy pomiędzy Tobą a ścigającymi gangolami powstanie spory dystans odwróć się gwałtownie i oddaj kilka strzałów (trzymając prawego triggera). Później znowu bieg, zatrzymanie się w odpowiednim momencie, strzał.... I tak w kółko. Na koniec pojawi się sam Vinnie. Wykończ drania i po kłopocie.

SALVATORE LEONE (S)

■ **6. Sindacco Sabotage | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$**

To misja przypominająca walki o terytorium z San Andreas. Najpierw szybko udaj się w miejsce potyczki, a następnie postaraj się wspierać swoich ziomków ogniem. W okolicy możesz znaleźć kamizelkę kuloodporną, więc jeśli masz SMG lub coś w tym stylu, nie powinno być żadnych kłopotów. Kiedy padnie ostatni z Diablo, zgarniesz kasę jako nagrodę.

■ **7. The Trouble With Triads | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$**

Kiedy dotrzesz na oznaczone na mapce miejsce, obejrzysz krótka scenkę. Po wybuchu zacznij zbierać rozrzuconą kasę i eliminować naprzykrzających się Chinoli. Gotówkę odwieź do kryjówki Salvatore.

■ **8. Driving Mr Leone | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 4000$**

Zawieź Leone na miejsce spotkania. Gdy pojawią się gliny, zawróć i pędź w stronę Callahan Bridge. Unikaj kolczatek i w miarę możliwości zbieraj gwiazdki redukujące zainteresowanie policji. Na moście wykonaj skok i udaj się do oznaczonej kryjówki na Staunton Island.

STAUNTON ISLAND

SALVATORE LEONE (S)

■ **9. A Walk In The Park | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$**

To faktycznie spacerek po parku. Wjedź samochodem w środek parku tak, aby znaleźć się jak najbliżej burmistrza. Zabij drania i zabierz jego telefon komórkowy. Teraz wystarczy pojechać do Sala, aby z powodzeniem zakończyć misję.

■ **10. Making Toni | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 2000$**

Na szczęście ta ceremonia będzie miała inny przebieg, niż JD'iego. Po prostu pojedź spokojnie w wyznaczone miejsce.

■ **11. Caught In The Act | Poziom trudności: trudna | Nagroda: 2000$**

Pamiętacie misje z „celowniczkiem" w San Andreas? No to teraz mamy coś podobnego. Kiedy będziesz już w motorówce, po prostu staraj się zestrzelić jak najwięcej celów. Trudno będzie z drobnymi postaciami na molo lub skałach, ale łatwo powinno pójść z motorówkami.

DONALD LOVE (D)

■ **1. The Morgue Party Candidate | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1000$**

Donald Love! Zwyrodnialec, a jednocześnie najbardziej charyzmatyczna i dystyngowana postać w GTA: LCS! Tym razem szalony „polityk" zażąda od ciebie uprowadzenia karawanu. Nic prostszego! Po przejęciu wozu odstaw go w miejsce wskazane przez Donalda.

■ **2. Steering The Vote | Poziom Trudności: trudna | Nagroda: 1500$**

Z tą misja mogą być problemy. Musisz przejąć kilka okręgów wyborczych w mieście nakłaniając ich mieszkańców do głosowania na Donalda. W tym celu wystarczy wjechać w zielone punkty oznaczone na mapie, ale... polityczni przeciwnicy wypuścili w miasto także swoje furgonetki. Na początku zgarniaj wszystkie punkty, jakie się da, a kiedy pojawią się rywale, zniszcz chociaż jedną furgonetkę. Teraz powinno być przez parę chwil łatwiej. Kiedy już zaliczysz pięć miejscówek, zniszcz jeszcze wszystkie furgonetki wroga i po sprawie.

■ **3. Cam – pain | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 1500$**

Zaplute karły reakcji agitują wyborców, a przecież wygrać musi Donald Love! Wsiadaj więc do wozu i załatw trzy grupki politycznych wichrzycieli. Przy pierwszej wykończ wszystkich na balkonie budynku, przy drugiej spróbuj wszystkich rozjechać samochodem w alejce (przez to będzie łatwiej i szybciej), a przy trzeciej najlepiej będzie, jeśli użyjesz szybkiej broni maszynowej, ewentualnie granatów. Aha, uważaj na policję, gdyż ta dosyć szybko się Tobą zainteresuje.

■ **4. Friggin' The Riggin | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 1500$**

Najpierw zgarnij ze sklepu miotacz ognia, a potem śmiało ruszaj do drukarni. Podpal wszystkie maszyny oraz sterty kart wyborczych. Uważaj jednak, bo co chwila będą Cię odwiedzali gangsterzy z rodziny Fiorellich! Kiedy wszystko spłonie, załatw jeszcze uciekających gangoli i po misji.

■ **5. Love And Bullets | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 2000$**

Kiedy limuzyna się zatrzyma, daruj sobie snajperkę i załatw wszystkich bandziorów z normalnej maszynówki. Teraz wsiadaj do samochodu i odwieź Donalda pod jego wieżowiec. W drodze powrotnej zacznie Was ścigać samochód z jednym strzelcem. Zamiast uciekać, zatrzymaj się, załatw kolesia z karabinem i kierowcę samochodu, po czym szybko jedź na miejsce oznaczone na mapie.

■ **6. Counterfeit Count | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 2500$**

Prosta misja polegająca na śledzeniu furgonetki i załatwianiu zabierających z niej paczki kurierów. Przepis? Podjeżdżasz do vana, wysiadasz i czekasz aż kurier wysiądzie z furgonetki. Zabijasz go (najlepiej i najszybciej z uzi) zanim wsiądzie do swojego wozu i ruszasz znowu za furgonetką. Za każdym razem akcja wygląda tak samo, więc wielkiej filozofii tu nie ma. Aha, do tej misji przyda się szybki samochód.

SALVATORE LEONE (S)

■ **12. Search And Rescue | Poziom trudności: trudna | Nagroda: 2000$**

Do tej misji powinieneś być dobrze przygotowany – czytaj: załatw sobie kamizelkę oraz dobry karabin! Najpierw zgarniasz limuzynę Salvatore i podjeżdżasz nią w zaznaczone miejsce. W alejce wykończ wszystkich gangoli, aż w końcu przebijesz się do swojego szefa ukrytego w zaułku. Wykończ nękających go drabów i torując sobie drogę do wozu zabijaj kolejnych wrogów. O Leona się nie martw – na szczęście nie ma wskaźnika zdrowia. Kiedy będziecie już w wozie, postaraj się unikać policji i odwieź szefa w zaznaczone na mapce miejsce.

■ **13. Taking The Peace | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 2500$**

Świetna zabawa! Z furgonetki wyposażonej w odpowiedni sprzęt będziesz musiał kontrolować samochód Pauliego. Udaj się na spotkanie Fiorellich z Sindacos i porozjeżdżaj wszystkich gangsterów. Proste i przyjemne, o ile nie wysadzisz w powietrze samochodu Pauliego (obserwuj wskaźnik wytrzymałości po prawej stronie).

■ **14. Shoot The Messenger | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 3000$**

W tej misji musisz wykończyć Franca Sindacco uciekającego łodzią. Niezbyt to poważne wyzwanie. Łódź co prawda trudno się prowadzi, ale dosłownie dwa czy trzy celne „drive-by" powinny wystarczyć.

LEON MCCAFFREY (L)

■ **1. Sayonra Sindacco's | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$**

Kolejny „celowniczek na szynach". Tym razem jednak znacznie prostszy. Motocyklistom staraj się strzelać w bak z paliwem, a w przypadku samochodów najpierw zdejmij strzelca, po czym pruj w maskę. Naprawdę trudno tej misji nie przejść.

■ **2. The Whole 9 Yardies | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 2000$**

Najpierw udaj się w miejsce, gdzie grupka Fiorellich zaparkowała swoje motocykle. Zgarnij jeden z nich, a gangole zaczną Cię ścigać. Musisz wprowadzić ich w pułapkę wjeżdżając w oznaczony żółtym okręgiem punkt. Problem polega na tym, że ruch na ulicach jest spory, a przeciwnicy lubią uderzać w Twój motocykl, co może doprowadzić do kraksy. Jeśli uda Ci się dostać na miejsce, pomóż Yardisom rozprawić się z Fiorellimi. Aha, w trakcie pościgu nie możesz zabić żadnego z Fiorellich, ani uszkodzić ich motocykli.

■ **3. Crazy 69 | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 2000$**

Pojedź do parku, gdzie będą już na Ciebie czekali kolesie z gangu Fiorellich. Wytnij wszystkich w pień używając w tym celu tylko Katany. Wydaje się trudne? Wcale takie nie jest, gdyż wrogowie nie mają nawet broni palnej, a jedno precyzyjne cięcie mieczem oznacza śmierć.

■ **4. Night Of The Living Dreads | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 2000$**

Trochę strzelania do chłopaków z gangu Sindaccos. Kiedy udasz się we wskazane na mapce miejsce, zobaczysz, że Yardisi w alejce mają małe kłopoty. Zabij wszystkich z Sindaccos, po czym poczekaj na posiłki wroga, które za chwile przybiegną. Wykończ wszystkich i rozpraw się z wrogami w alejce. Misja zakończy się sukcesem kiedy Yardies dotrą w Twojej eskorcie do karetki pogotowia.

■ **5. Munitions Dump | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 2500$**

Kaszka z mleczkiem. Trzeba zniszczy dwie ciężarówki przewożące broń dla Fiorellich. Można to zrobić na kilka sposobów, ale ja polecam najprostszą metodę. Podjeżdżasz motocyklem (najlepiej Sanchezem) od tyłu do ciężarówki i puszczasz kilka serii z uzika. Wbrew pozorom, te ciężkie wozy są bardzo podatne na taki ostrzał i bardzo szybko stają w płomieniach.

KOŚCIÓŁ (SYMBOL DZWONECZKA)

■ **1. L.A. Confidential | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 1500$**

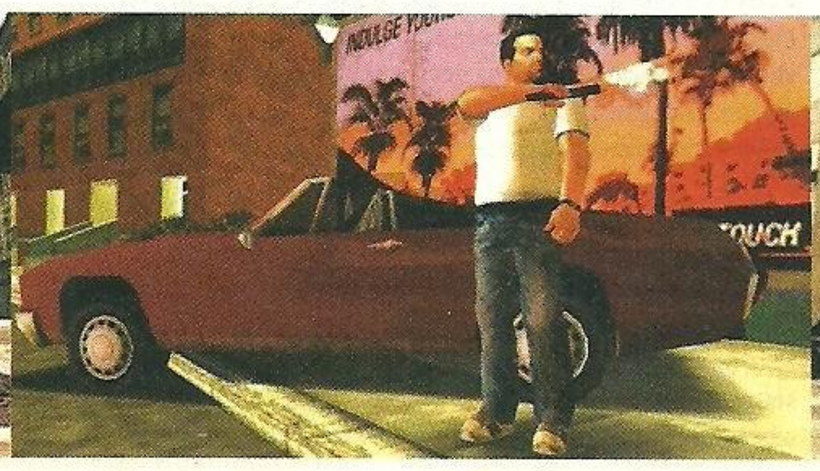
Na początek uprowadź samochód FBI znajdujący się na wiadukcie (pamiętaj – samochód nie jest pod wiaduktem, lecz na nim – przez symbol na mapce dosyć łatwo się pomylić i stracić cenny czas). Skradzionym wozem „federalnych" udaj się na miejsce spotkania. Kiedy informator zorientuje się, że nie jesteś z FBI – przejedź go i zabierz raport. Teraz ruszaj czym prędzej do oznaczonej kryjówki.

■ **2. The Passion Of The Heist | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 1500$**

Przed rozpoczęciem tej misji postaraj się załatwić sobie snajperkę. Kiedy będziesz już na wskazanym na mapie miejscu, ustaw się w odpowiedniej odległości od nabrzeża i postaraj się ustrzelić tak wielu przeciwników, jak to tylko możliwe. Szczególną uwagę poświęć helikopterowi. Kiedy teren będzie w miarę oczyszczony podejdź bliżej, wykończ resztę ochroniarzy i zabierz walizkę. Odeskortuj bezpiecznie zdobycz we wskazane miejsce, a zgarniesz swoją nagrodę.

■ **3. Karmageddon | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 1500$**

Nazwa misji coś Wam podpowiada? Cudowna sprawa! Wsiadasz do wozu strażackiego i musisz wywołać totalny chaos na ulicach LCS!



■ 4. False Idols | Poziom trudności: trudna | Nagroda: 1500$
Niezbędna będzie bazooka. Należy załatwić troje znanych ludzi showbiznesu, zanim ci dotrą do rozgłośni radiowej. Proponowana kolejność to limuzyna, Patriot i helikopter. Po wszystkim

DONALD LOVE (D)

■ 7. Love On The Rocks | Poziom trudności: trudna | Nagroda: pozdro i szacun :P
Z budynku Donalda udaj się do Newport, gdzie spotkasz się z człowiekiem naszego ulubionego kandydata na burmistrza. Teraz trzeba odzyskać furgonetkę z dowodami. Nawet nie ruszaj na tę misję bez konkretnego uzbrojenia i kamizelki kuloodpornej. Kolesi przy samochodach zastawiających wjazd na nabrzeże załatw ze snajperki. Wbijaj się teraz na mały placyk, gdzie pojawi się jeszcze kilku bandziorów z ciężkimi karabinami. Następnie wykończ resztę obstawy i ruszaj furgonetką do budynku Donalda. Zaraz przy wyjeździe pojawi się Banshee ze strzelcem. Wysiądź z furgonetki, załatw natrętów i czym prędzej odstaw samochód w wyznaczone miejsce.

SHORESIDE VALE

SALVATORE LEONE (S)

■ Lionel | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: ciuszki
Gdy odwiedzisz Leona w areszcie, ten każe Ci skombinować nowe ciuszki. Skocz do sklepu po bardziej wyjściowe wdzianko i w takim stroju pojaw się następnym razem u Salvatore.

■ 15. Rough Justice | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 2500$
Z polecenia Salvatore musisz załatwić gangoli z rodziny Fiorellich. Najpierw zabierz ze sobą kilku ziomów (miejsce oznaczone na mapie), a następnie udaj się na miejsce pierwszej młócki. Zabij Fiorellich (uzi jak zwykle niezastąpione) i ruszaj do kolejnych gangsterów. Dokonaj egzekucji, aby zaliczyć misję.

■ 16. Dead Reckoning | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 3000$
Czas zadać śmiertelny cios rodzinie Sindacco. Ruszaj pod tamę w oznaczone miejsce. Przy kamieniu znajdziesz rakietnicę. Paulie zacznie uciekać motorówką, ale bez problemu wyprzedzisz go jadąc wzdłuż brzegu samochodem lub motorem. Później wystarczy już tylko dobrze przymierzyć i pożegnać raz na zawsze głowę rodziny S.

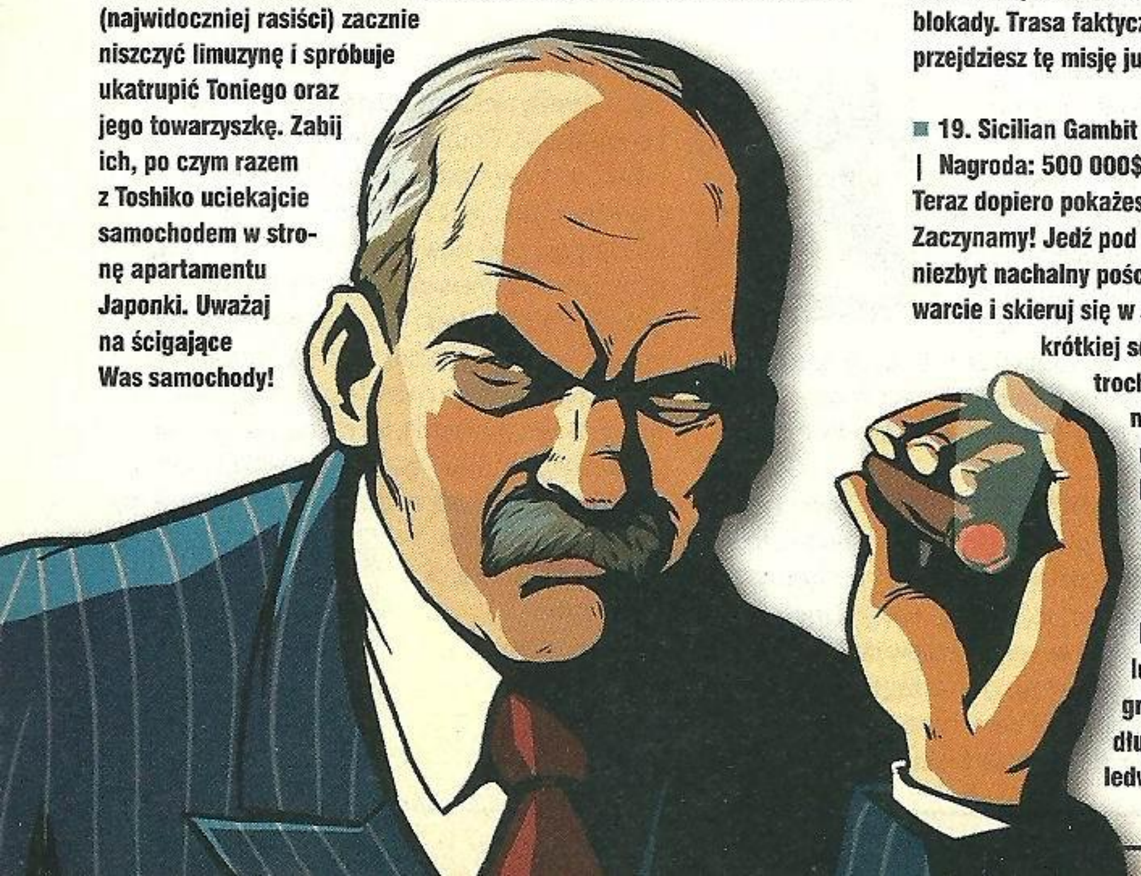
■ 17. Shogun Showdown | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 3000$
Fajna misja. Chłopaki z Yakuzy skombinowali sobie czołg, który w interesie Salvatore przydałoby się zniszczyć. Ruszaj na teren Yakuzy oznaczony na mapce (Stingerem Yakuzy powinieneś wjechać do środka bez problemów), załatw obstawę i wskakuj do czołgu. Wyjedź na miasto i zniszcz maszynę. (np. u 8-Balla)

TOSHIKO KAISEN (T)

■ 1. More Deadly Than The Male | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 2000$
Zaczynamy eliminację Yakuzy. Pojedź w miejsce zaznaczone na mapie. Ruszaj w dół, w stronę molo eliminując kolejne fale japońskich gangsterów (jeśli wolisz bezpieczne odległości – przyda się snajperka). Na końcu molo zniszcz oznaczone strzałkami łodzie i wskakuj do motorówy. Teraz wystarczy tylko dotrzeć do oznaczonego miejsca unikając pościgu Yakuzy.

■ 2. Cash Clash | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 3000$
W tej misji trzeba zniszczyć trzy ciężarówki z kasą należące do Yakuzy. Jeśli uda Ci się dostać do konwoju w przyzwoitym czasie, powinieneś bez problemu zniszczyć cały transport trzema rakietami, albo kilkoma „drive-by". Takie misje, to chwila na odetchnięcie.

■ 3. A Date With Death | Poziom trudności: trudna | Nagroda: 2000$
Na początek zgarnij porządne ciuchy z oznaczonego sklepu i zasiądź za kierownicą limuzyny Toshiko. Pojedź do opery. Po spektaklu kilku kolesi (najwidoczniej rasiści) zacznie niszczyć limuzynę i spróbuje ukatrupić Toniego oraz jego towarzyszkę. Zabij ich, po czym razem z Toshiko uciekajcie samochodem w stronę apartamentu Japonki. Uważaj na ścigające Was samochody!



■ 4. Cash In Kazuki's Chips | Poziom trudności: trudna | Nagroda: 4000$
Pan Kazuki alias „szef Yakuzy" chyba znudził się życiem, bo naprawdę zaczął wkurzać Toniego. Kiedy udasz się w oznaczone na mapie miejsce, zostaniesz zaatakowany przez japońskich gangsterów. Uważaj szczególnie na tych w windzie! Gdy się z nimi rozprawisz, ruszaj schodami na dach kasyna. Po drodze będziesz musiał ustrzelić całe mnóstwo Japończyków, tak więc gorąco polecam wziąć ze sobą kamizelkę kuloodporną. Na dachu czeka na Ciebie sam Kazuki! Kiedy ruszy na Ciebie z kataną w dłoni zachowaj się jak człowiek honoru i... załatw go z karabinu maszynowego. To samo zrób z jego dwoma gorylami. Sorry Kas, to Liberty City, a nie feudalna Japonia.

DONALD LOVE (D)

■ 8. Panlantic Land Grab | Poziom trudności: średnia | Nagroda: samozadowolenie...
Spotykamy naszego dobrego znajomego – Avery'ego Carringtona. Zgarnij szybki motor lub samochód i ruszaj w stronę lotniska, gdzie ma się pojawić nasz cel. Kiedy namierzysz już Carringtona w jego Bobcacie, zacznij go taranować i ostrzeliwać. Uważaj jednocześnie na jego obstawę w dwóch wozach, która może dać się we znaki. Gdy poobijasz już wystarczająco mocno wóz Averego, milioner wysiądzie i zacznie uciekać. Rozjedź go, zabierz plany i wracaj do Donalda.

■ 9. Stop The Press | Poziom trudności: średnia | Nagroda: szacun Donalda?
Pewien pismak, który chyba minął się z „powołaniem" (już go gdzieś widzieliście, hehe) zrobił fotki Toniemu, kiedy ten rozprawiał się z Averym. Najpierw nastrasz drania celując w niego z karabinu, a kiedy ten „pęknie", ruszajcie do jego kryjówki. Po krótkiej scence niedoszły klecha da nogę! Wsiadaj na skuter stojący tuż obok i ruszaj w pogoń. Zabij oszusta, aby ukończyć misję.

■ 10. Morgue Party Resurrection | Poziom trudności: średnia | Nagroda: dobrze spełniony obowiązek?
Tym razem trzeba uprowadzić dwa wozy. Jeden z Averym, a drugi z truchłem Neda. Najpierw udaj się w kierunku oznaczonego ambulansu. Uprowadź go i odstaw w odpowiednie miejsce na lotnisku. Potem szybko ruszaj po karawan z Nedem (Staunton Island) i znowu wracaj na lotnisko. Niby nic trudnego, ale wykonanie całej misji mamy tylko kilka minut, a w pewnym momencie zaczyna się nami interesować policja.

■ 11. No Money, Mo' Problems | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: brak
Pojedź w wyznaczone miejsce i obejrzyj scenkę... I to wszystko.

■ 12. Bringing The House Down (przed misją otrzymasz telefon od 8-Balla) | Poziom trudności: trudna | Nagroda: 5000$
Furgonetką ruszaj do któregoś z wjazdów do tunelu. Unikając samochodów Fiorellich (furgonetka ma ograniczoną wytrzymałość) zacznij podkładać ładunki wybuchowe w oznaczonych miejscach. Za każdym razem zabijaj też pracowników, którzy mogą później przeszkadzać. Spiesz się, bowiem ładunki mają zapalnik ustawiony na trzy minuty. Później jeszcze tylko załatw Fiorellich przy wyjeździe i skieruj się ku bramie! Ufff, koniec!

■ 13. Love On The Run | Poziom trudności: łatwa | Nagroda: 6000$
Ustaw się w dogodnym miejscu – najlepiej przy garażu – po czym zabij wszystkich Kolumbijczyków, którzy będą próbowali dorwać Donalda. Kiedy ostatni z napastników padnie trupem, zabierz niedoszłego burmistrza na lotnisko. Proste, nieprawdaż?

SALVATORE LEONE (S)

■ 18. The Shoreside Redemption | Poziom trudności: średnia | Nagroda: 4000$
Pobawimy się w eskortę Salvatore, który właśnie udaje się do sądu. Ostrzeliwuj samochody napastników z „uzika" i taranuj wszystkie blokady. Trasa faktycznie jest dosyć długa, ale przy odrobinie szczęścia przejdziesz tę misję już za pierwszym razem.

■ 19. Sicilian Gambit (ostatnia!!!) | Poziom trudności: trudna | Nagroda: 500 000$ (!!!)
Teraz dopiero pokażesz, co potrafisz!! To samo tyczy się pana Salvatore! Zaczynamy! Jedź pod ratusz na Staunton Island gubiąc przy okazji niezbyt nachalny pościg. Zabij czterech bandziorów stojących na warcie i skieruj się w stronę molo i tam załatw kolejnego draba. Po krótkiej scence bądź gotów się na ostrą strzelaninę. Poślij trochę ołowiu w stronę ścigających Cię łodzi, a kiedy nadleci helikopter, sprowadź go jak najszybciej na dół kilkoma seriami. Kiedy dostaniesz się do latarni morskiej, zniszcz znajdujące się tam łodzie, a następnie zacznij likwidować bandziorów na rampie. W końcu dotrzesz do żółtego okręgu i po przerywniku zmierzysz się z jeszcze jednym helikopterem. Zniszcz maszynę za pomocą rakietnicy lub miniguna, a w nagrodę obejrzysz zakończenie gry i otrzymasz niezłą kaskę. A potem wszyscy żyli długo i szczęśliwe! No, może z wyjątkiem Sala, który ledwo co dożył do GTA III... Qoora ■■

TIPS&TRICKS

GTA: LIBERTY CITY STORIES (PSP)

Podane kody należy wstukiwać podczas gry.
■ Pierwszy zestaw broni: Góra, Kwadrat, Kwadrat, Dół, Lewo, Kwadrat, Kwadrat, Prawo.
■ Drugi zestaw broni: Góra, Kółko, Kółko, Dół, Lewo, Kółko, Kółko, Prawo.
■ Trzeci zestaw broni: Góra, X, X, Dół, Lewo, X, X, Prawo.
■ 250 tysięcy dolarów: L, R, Trójkąt, L, R, Kółko, L, R.
■ Odnowiona zbroja: L, R, Kółko, L, R, X, L, R.
■ Odnowione zdrowie: L, R, X, L, R, Kwadrat, L, R.
■ Podbij wskaźnik poszukiwania przez policję: L, R, Kwadrat, L, R, Trójkąt, L, R.
■ Wskaźnik poszukiwania znika na zawsze: L, L, Trójkąt, R, R, X, Kwadrat, Kółko.
■ Słońce: L, L, Kółko, R, R, Kwadrat, Trójkąt, X.
■ Ładna pogoda: Góra, Dół, Kółko, Góra, Dół, Kwadrat, L, R.
■ Pochmurna pogoda: Góra, Dół, X, Góra, Trójkąt, L, R.
■ Deszcz: Góra, Dół, Kwadrat, Góra, Dół, Kółko, L, R.
■ Mgła: Góra, Dół, Trójkąt, Góra, Dół, X, L, R.
■ Rhino: L, L, Lewo, L, L, Prawo, Trójkąt, Kółko.
■ Czas szybciej płynie: L, L, Lewo, L, L, Prawo, Kółko, X.
■ Zniszcz wszystkie samochody: L, L, Lewo, L, L, Prawo, X, Kwadrat.
■ Zdobądź ubranie dowolnego przechodnia: L, L, Lewo, L, L, Prawo, Kwadrat, Trójkąt.
■ Bójka przechodniów: L, L, R, L, L, R, Lewo, Kwadrat.
■ Cywile atakują bohatera: L, L, R, L, L, R, Góra, Trójkąt.
■ Cywile wyposażeni w broń: R, R, L, R, R, L, Prawo, Kółko.
■ Szybsza zabawa: R, R, L, R, R, L, Dół, X.
■ Wolniejsza zabawa: R, Trójkąt, X, R, Kwadrat, Kółko, Lewo, Prawo.
■ Idealna przyczepność: L, Góra, Lewo, R, Trójkąt, Kółko, Dół, X.
■ Zainteresowanie mediów: L, Góra, Prawo, R, Trójkąt, Kwadrat, Dół, X.
■ Popełnij samobójstwo: L, Dół, Lewo, R, X, Kółko, Góra, Trójkąt.
■ Same zielone światła: Trójkąt, Trójkąt, R, Kwadrat, Kwadrat, L, X, X.
■ Agresywni kierowcy: Kwadrat, Kwadrat, R1, X, X, L1, Kółko, Kółko.
■ Mały ruch na jezdni: X, X, R, Kółko, Kółko, L, Trójkąt, Trójkąt.
■ Korki na ulicach: Kółko, Kółko, R, Trójkąt, Trójkąt, L, Kwadrat, Kwadrat.
■ Śmieciarka: Trójkąt, Kółko, Dół, Trójkąt, Kółko, Góra, L, L.
■ Samochody jeżdżą po wodzie: Kółko, X, Dół, Kółko, X, Góra, L, L.
■ Przechodnie idą za bohaterem: Dół, Dół, Dół, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, L, R.
■ Zmień rozmiar kół motocykla: Kółko, Prawo, X, Góra, Prawo, X, L, Kwadrat.
■ Wyświetl napisy końcowe: L, R, L, R, Góra, Dół, L, R.
■ Wszystkie samochody z chromowanymi tablicami: Trójkąt, R, L, Dół, Dół, R, R, Trójkąt.

BURNOUT LEGENDS (PSP)

Odblokuj wszystkie samochody:
■ Wejdź do trybu „driver's details" i wstukaj L, R, L, R, Lewo, Prawo, X, X, X, X, Kółko, Kółko, X. Odgłos silnika to znak, że cheat zadziałał.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR (PSP)

W głównym menu przytrzymaj L, a następnie wbijaj poniższe kombinacje. Aby wyłączyć cheaty, po prostu wstukaj je po raz drugi.
■ Odblokuj wszystkie korty: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat.
■ Odblokuj zawodników King i Queen: Góra, Dół, Góra, Dół, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat.
■ Rozpocznij nową karierę z milionem dolarów na koncie: Góra, Dół, Lewo, Dół, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt.
■ Odblokuj wszystkie rakiety / ubrania: Prawo, Lewo, Prawo, Prawo, Góra, Góra, Góra.
■ Tryb Sepia: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo.

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL (XBOX)

Kody wstukujemy podczas gry, przytrzymując przycisk L.
■ God Mode: X, Y, B, A.
■ Następna plansza: B, A, X, Y.
■ Wszystkie klucze, bronie, max amunicji i zbroi: A, B, A, B.
■ Tryb Berserk: X, X, X, Y.
■ Maksymalne zdrowie: B, A, B, A.

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

W tak zimnych okolicznościach przyrody Neona zdominowały pady i inne kontrolery, ale nie zabrakło też miejsca na obszerne PES Party, sporą lekcję historii w Retro, a Blizzard wywalczył sobie stronkę dla Joanny Dark. A Wy grajcie i piszcie, bo co innego można robić w taki mróz? Aby do wiosny! [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

PADY, KONTROLERY I MANETKI

Co byśmy zrobili bez różnej maści padów, kontrolerów, manetek, czy innych urządzeń, dzięki którym z taką łatwością kierujemy losami naszych wirtualnych bohaterów? Zaprawdę powiadam Wam – nic. No bo jak tu sterować w np. takim Mario 64, czy innym Jak & Daxter, klawierką? Jak prowadzić swój wóz w Burnoucie lub Gran Turismo? Myszka i klawiatura to nie to samo.

Zdolni twórcy gier, w myśl ułatwiania nam życia, stworzyli pierwszy kontroler do gry Computer Space. Był on dosyć prymitywny, składał się z dosłownie paru przycisków. Prosty w konstrukcji, przygotowany do grania w dzieło Nolana Bushnella, stał się inspiracją do dalszych wynalazków.

Computer Space

Następne w kolejce było urządzenie, które zwało się Joyce Stick, od nazwiska twórcy, Jamesa Henry'ego Joyce'a. Oczywiście z biegiem czasu przekształciło się w Joy Stick, czyli nazewnictwo obowiązujące do dzisiaj. Wykorzystywany był do grania w arcade'ówki, takie jak Tank czy Space Race – zamierzchłe czasy wirtualnej rozrywki.

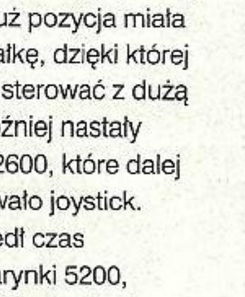
Joy Stick

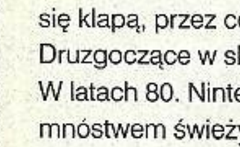
W między czasie pojawił się rewolucyjny Pong spod igły Atari. Legendarna już pozycja miała specjalnie zaprojektowaną gałkę, dzięki której można było sterować z dużą precyzją. Później nastały czasy Atari 2600, które dalej popularyzowało joystick.

Pong

Gdy przyszedł czas Colecovision, Intellivison i Atarynki 5200, designerzy zdali się na idee dołączenia do zwykłej gałki klawiatury numerycznej, przez co granie na takim ustrojstwie stało się mocno niewygodne. Na tyle niewygodne, że okazało się klapą, przez co naraziło firmę na straty. Druzgocące w skutkach.

W latach 80. Nintendo wkroczyło na rynek z mnóstwem świeżych pomysłów, które na stałe zrewolucjonizowały rynek. Razem z Game & Watch, wynalazkiem utalentowanego projektanta japońskiej firmy Gunpei Yokoi, pojawił się D-Pad, powszechnie zwany krzyżakiem. Sprzyjał on niesamowitej popularności małego handhelda od giganta z Kyoto, albowiem świetnie sprawował się choćby w osławionym Donkey Kongu, notabene będącym produkcją Shigeru Miyamoto.


Game & Watch


NES Controller

Naturalnym następstwem Game & Watch był NES, czyli Nintendo Entertainment System. Jako konsola stacjonarna wymagał oddzielnego pada. I wtedy powstał kontroler, nowość, połączenie krzyżaka i standardowej manetki. Stanowił on idealny sprzęt do przeżywających złoty wiek platformówek. Na bazie tego kontrolera powstało sporo odpowiedników i podróbek, będących jednak tylko imitacjami jedynego słusznego „przedłużenia naszych rąk". Stał się on także inspiracją do następnych zmian, poprawek oraz nowych, a zarazem nowatorskich projektów.

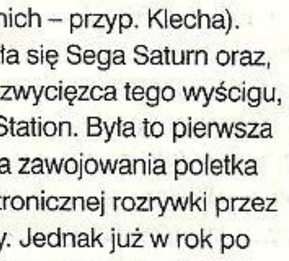
SNES Controller

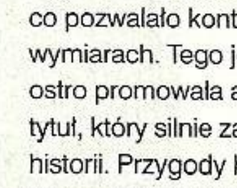
Era 16 bitów to piękny okres. Powstało wiele cenionych, szanowanych i kontynuowanych po dziś serii, że wspomnę o Metal Gear Solid, czy Final Fantasy. Nadszedł też czas kolejnych patentów. Tym razem geniusze z Big N wymyślili coś, co zwiemy Shoulder Buttons. Mówiąc krótko – R i L, tzw. „spusty". Do pada, jakim posługiwano się grając na SNESie, Ninny dodało właśnie te dwa przyciski. W tym samym okresie Sega w swoim Mega Drive zastosowała po raz pierwszy przycisk „Start".

A skoro już jesteśmy przy „Niebieskich", to warto wspomnieć, że ich manetka uważana jest za najlepszy w historii sprzęt, stworzony do grania w dwuwymiarowe mordoklepki. A zgrał się on idealnie z premierą kultowej produkcji tamtych czasów Street Fightera II. Arcade sticki chowają się przy cudeńku od Yui Naki i Yu Suzukiego (naliczyliśmy, aż sześć różnych modeli kontrolera od Mega Drive, fotka prezentuje tylko jeden z nich – przyp. Klecha). Mijały kolejne lata, ukazała się Sega Saturn oraz, jak się później okazało – zwycięzca tego wyścigu, PlayStation. Była to pierwsza próba zawojowania poletka elektronicznej rozrywki przez Sony. Jednak już w rok po premierze PSXa i Saturna, czyli w 1996 roku, nadeszło coś, co zmiażdżyło konkurencję, oczywiście tylko pod względem technologicznym. 64 bitowa maszyna Nintendo wyposażona była w pada z analogową gałką, co pozwalało kontrolować postać w trzech wymiarach. Tego jeszcze nie było! Pozycją, która ostro promowała analog sticka był Mario 64, czyli tytuł, który silnie zapisał się na kartach konsolowej historii. Przygody hydraulika z Bronksu były pierwszym platformerem 3D. Pomysł okazał się na tyle innowacyjny, że Sony i Sega postanowiły go skopiować na swoje potrzeby i wydać nowe pady, wzbogacone już o ten element. Poruszanie się we wszystkich kierunkach było czymś nowym i potrzebnym graczom, co widać po dużej sprzedaży Ninny Sixty Four w tamtym okresie. Troszkę później pojawił się Dreamcast. Jak wiemy, popularny „makaron" nie odniósł zbyt spektakularnego sukcesu. Ba, można rzec, iż okazał się porażką na tyle bolesną, że wykluczającą „Niebieskich" z produkcji hardware'u. Zajmijmy się jednak kontrolerem DC, który należał do jednych z najbrzydszych i najgorzej zaprojektowanych urządzeń, jakimi posługiwałem się w grach. Jedyną innowacją, jaką wprowadzili designerzy Segi, to analogowe spusty oraz karta VMU. Po kolei. Analogowe „przyciski" były o tyle

Mega Drive Controller

PSX Controller


N64 joypad!


Dreamcast joypad

nowatorskie, że dzięki nim konsola wiedziała, kiedy mocniej, a kiedy słabiej je naciskamy. Nie musieliśmy zdejmować palca, wystarczyło, że lekko zmniejszyliśmy nacisk, a auto na ekranie redukowało prędkość. VMU zaś to Visual Memory Unit, czyli połączenie karty pamięci z malutkim monitorkiem LCD, na którym od czasu do czasu podczas rozgrywki coś się wyświetlało. Niewiele gier z tego bajeru korzystało i niewiele osób o tej popierdółce pamięta.

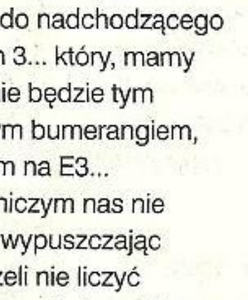
Visual Memory Unit

Wchodzimy w nowe tysiąclecie, Sony wypluwa na rynek następcę „plejstacji" - PS2, lecz w kwestii joypadów nie wprowadza znaczących zmian do tego, co mogliśmy zaobserwować we wcześniejszych latach. Konkurencja się zbliża, a Microsoft i Nintendo nie śpią, toteż wypuszczają kolejno Xboxa i GameCube'a. Ten pierwszy nie odznacza się niczym nadzwyczajnym, wyróżnia się za to potworną niewygodą użytkowania. Drugi zaś kopiuje to, co wymyśliło Sony – dodaje kolejną gałkę. Gdy rozpoczyna się czas bezprzewodowej komunikacji, ludzie Shigsy'ego wprowadzają Wavebirda. Te bezprzewodowe cudeńko, nazywane przez wielu „najlepszym padem jakikolwiek powstał", jest preludium do ery wireless - pada do Xboxa 360, nieoficjalnych, bezprzewodowych padów do PlayStation 2 oraz „starego" Xboxa, a także kontrolera do nadchodzącego PlayStation 3... który, mamy nadzieję, nie będzie tym dziwacznym bumerangiem, pokazanym na E3... Microsoft niczym nas nie zaskoczył wypuszczając świetnego, choć zwykłego (jeżeli nie liczyć możliwości włączenia lub wyłączenia konsol bez wstawania z fotela) pada do X360. Domyślamy się też, że Sony również nie wprowadzi żadnych innowacji w nowym padzie. I wiemy wreszcie, że Ninny ponownie będzie usiłowało nas zaskoczyć i zrewolucjonizować pojęcie „elektronicznej rozrywki". Na razie trudno wyrokować, czy im się to uda. Jedyne, co ujrzeliśmy, to krótki pokaz możliwości Revolution. Oto garść faktów:

PS2 Dual Shock 2

Wave Bird

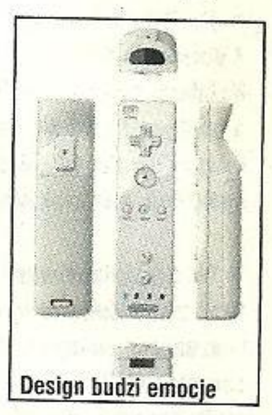
- jest bezprzewodowy;
- ma zaimplementowane czujniki ruchu, które wykrywają „dół", „góra", „przód", „tył", „lewo", „prawo" oraz kierunki pośrednie;
- ma doczepianą cześć, zawierającą analoga, żeby można było sterować także w tradycyjny sposób;


Revolution Controller

No dobrze, ale co mówią o tym patencie developerzy czyli ludzie, którzy zawodowo tworzą gry?

Michel Ancel z Ubisoftu (Rayman, Beyond Good & Evil, King Kong): „Czułem się jak dziecko, które dostało nową zabawkę,. To więcej niż ulepszenie, to sposób grania, który tworzy nowy wymiar. [...] Dodanie trójwymiarowych gestów do komunikacji podczas gry, to perfekcyjny rodzaj innowacji, który może przynieść nam masę nowych tytułów. Dla mnie to może zmienić konsole tak, jak myszka swego czasu zmieniła PeCety. [...] Jestem pewien, ze ludzie oszaleją, gdy dostaną możliwość prostej interakcji z wirtualnymi światami."

Cary Brisebois z Radical Entertainment (The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Scarface): „Myślę, że teraz będzie naprawdę trudno robić gry oparte o utarty schemat przycisków. Już w przypadku GCN jeden przycisk robił różnicę. Gry tworzone na kilka platform jednocześnie mogą całkowicie nie pasować do tego, co proponuje Revolution."


Design budzi emocje

Chris Mitchell z Radical Entertainment: „Sporo niesamowicie wciągających gier z automatów będzie teraz można przenieść prosto do domów. Przejdź się do japońskiego salonu z automatami, a zobaczysz ludzi, którzy łowią ryby, wyprowadzają psy na spacer i mają przy tym niezły ubaw za sprawą prostego interfejsu. Z pomocą tradycyjnych metod tych gier nie dałoby się przenieść na konsole, a teraz sporo istniejących gatunków będziemy mogli opracować i ulepszyć."

David Perry z Shiny Entertainment (MDK, Messiah, Enter the Matrix): „Po zabawie z całym tym pilotem do Revolution i walce z moimi rodzicami, którzy pewnie się do niego dobiorą, przewiduje, że po pewnym czasie ludzie zaczną szukać „normalnego" kontrolera do grania. Więc dzięki Nintendo za próbę. Respekt z mojej strony!"

Chris Melissinos, Sun Microsystems (tworzy oprogramowanie i wspomaga producentów gier): „To jest jedna z tych rzeczy, za które kocham Nintendo. W czasach, kiedy ludzie myślą, że innowacje umarły, a tworzenie gier staje się jałową pustynią, Dom Mario robi coś, co powali ludzi z nóg i zmusi do zwrócenia uwagi na to, co się dzieje. Jaka inna firma miałaby jaja żeby wydać kontroler, który wygląda jak pilot do telewizora? Żadna, z wyjątkiem Nintendo." Nintendo znów postanowiło pójść w inną stronę. Pożyjemy, zobaczymy co im z tego wyjdzie, ale fakt faktem, że próbują coś zmienić i szacunek się im należy.

PRZYSZŁOŚĆ?

Jak twierdzą niektórzy – żyjemy w czasach końca historii. Coraz trudniej wymyślić coś nowego, oryginalnego, niepowtarzalnego, przełomowego, wstrząsającego. Wszyscy prześcigają się z nowymi koncepcjami i robią gigantyczne zamieszanie, z którego – jak przyjdzie co do czego – nic nie wychodzi. Nie inaczej jest w przypadku historii kontrolerów – od czasu do czasu jakiś łebski zespół speców tworzy nowe wynalazki, które mają dosłownie „zrewolucjonizować" branżę gier wideo. Koniec końców dzieła te popadają w zapomnienie, a my dalej korzystamy ze starych, wysłużonych, minimalnie poprawionych przyrządów. Dotychczasowe losy urządzeń do

Virtual Reality m'kay?

sterowania w grach obfitowały w kilka burzliwych momentów, które zdawały się być przełomowe. Bezapelacyjnie najgłośniejszym z nich było pojawienie się technologii Virtual Reality (VR).

Tested by Ganon & Klecha

Pierwszy działający prototyp powstał już w 1977 roku w Instytucie Technologii w Massachusetts, czyli słynnym amerykańskim MIT. Zasada działania zestawów pozwalających na „poczucie wirtualnego świata" była dość prosta. Prosta na tyle, że szybko stała się powodem do obaw. Pełny zestaw składa się z gogli, specjalnych rękawic i wdzianka na całe ciało. Przez lata wypracowano mniej lub bardziej wymyślne wersje urządzeń tego typu, niemniej do dziś wszystkie odstraszają zaporową ceną. Z VR wiązano spore nadzieje i część z nich udało się wcielić w życie.

Sprzęt VR trafił do ośrodków szkoleniowych dla lekarzy, architektów i pilotów. Specjaliści z dziedziny dbania o nasze zdrowie psychiczne szybko jednak wskazali, że przebywanie w VR jest szkodliwe. Otóż średnio już po dziesięciu minutach grania w pełnym wdzianku, przeciętny człowiek zaczyna „odpływać": pogarsza się zdolność do rozróżniania dystansu, obraz zaczyna się rozmywać, a sygnały z gogli zbyt intensywnie atakują wzrok. I choć nie jest to zbyt poważne, to może doprowadzić do mdłości i objawiających się po pewnym czasie niekontrolowanych reakcji na fizyczną rzeczywistość (przypadkowe upadki i zderzenia). U pilotów chociażby stwierdzono możliwość pojawienia się tzw. choroby symulatorowej, która sprawia że użytkownik ma trudności z koordynacją obu gałek ocznych i narastającymi bólami głowy…

VR nie dla każdego...

Niemniej, VR nadal stanowi swoiste zderzenie klimatów science-fiction z bardziej realną rzeczywistością. Pomysł na uwięzienie w elektronicznym świecie, który zrodził się w książce Daniela Galouye'a *Simulacron 3* w 1964 roku doczekał się realizacji aż nazbyt realnej. Sama książka po latach doczekała się adaptacji w postaci znakomitego filmu *Trzynaste piętro*. Zanim do tego doszło pomysł trafił już do kultowych tytułów, jak chociażby *TRON*, *Kosiarz Umysłów*, *Johnny Mnemonic* i *The Matrix*. Z najnowszych warto wspomnieć także o *Spy Kids 3-D* i *.Hack*.

Spy Kids 3D

Mimo ogromnej popularności tej tematyki próby wykorzystania wirtualnej rzeczywistości w grach przeszły bez większego echa. Natłok kontrowersji i koszty gadżetów zepchnęły VR z pola naszych zainteresowań. Nie sposób też pominąć osiągnięcia naukowców z University of South Australia, którzy pracowali w 2000 roku nad projektem „ARQuake". Udało im się połączyć pierwszą w pełni trójwymiarową strzelankę FPP od id Software z rzeczywistością. W efekcie gracze biegają po mapach, które stanowi otaczający ich świat. System wykorzystuje GPS, sieć czujników oraz zwykłe przenośne laptopy. W sumie udało się połączyć to, co realne, z tym, co wirtualne. Sugeruję jednak pójść nieco dalej i przyjrzeć się najnowszym rozwiązaniom z dziedziny utraty kontaktu z resztkami świata. Jakiś czas temu bracia Ray i Nurulla Latypov stworzyli sporej wielości kulę, która wyglądem przypominała zestaw do zorbingu, choć, rzecz jasna, cel wykorzystania urządzenia był nieco inny. W przypadku zorbingu bowiem wchodzimy do dużej napompowanej kuli, wewnątrz chwytamy się za co popadnie i staczamy się z góry w dół. W między czasie modlimy się o to, żeby zaliczyć jak największą liczbę odbijających przeszkód terenowych, nie tracąc przy tym tlenu i nie łamiąc się na kawałeczki. Wynalazek panów rosyjskiego pochodzenia zwany VirtuSphere nie jest tak drastyczny, ale również robi wrażenie – za jeden z kilku zestawów trzeba zapłacić, bagatela, od 50 do 100 tysięcy dolarów. Potem już tylko pozostaje podłączyć zestaw do komputera, uruchomić odpowiednią grę i biegać, skakać, kucać, rzucać się na boki do woli. Wolę nawet nie myśleć jak po takiej zabawie wygląda milioner, który odpalił sobie rundkę w powiedzmy Max Payne'a...

VirtuSphere

ARQuake w akcji

ARQuake...

I więcej VirtuSphere

Zresztą ktoś, kto lekką ręką wyłoży „kilka złotych" na tak hardcorowe urządzenie „po prostu" musi być gotowy do pewnych poświęceń. Szczęśliwie dla mniej zamożnych graczy pozostaje jeszcze jedno dość innowacyjne rozwiązanie. Już od lat dwudziestych ubiegłego wieku naukowcy pracowali nad tym jak podłączać elektrody do mózgu i przenosić impulsy z naszych myśli do sterowania. Jakiś czas temu pojawił się w klinikach medycznych niezwykle drogi sprzęt do treningu umysłu, gdzie zaczął służyć do leczenia i badania sprawności psychicznej. Całkiem niedawno zaś specjaliści z CyberLearning Technology postanowili wprowadzić do sprzedaży zestaw SMART BrainGames, który współpracuje PS one i PS2. W paczce za prawie 600 dolarów dostajemy: specjalny kontroler, hełm i urządzenie analizujące nasze postępy w grach. Nie trzeba już czekać w kolejce, aby u lekarza sięgnąć po tzw. neurofeedback, bo można „kurować się" samodzielnie we własnym zakresie. Urządzenie teoretycznie obsługuje wszystkie możliwe gry, sęk w tym, że w niektórych efekty sterowania myślami mogą być z góry skazane na porażkę. Dajmy na to w wyścigach, żeby wyprzedzić przeciwnika musimy wytężać nasze szare komórki tak, aby pojazd na ekranie faktycznie zachował się zgodnie z wolą. Zabawa zaczyna się robić męcząca, ale co tam… Wszak to zwiększa naszą zdolność do logicznego układania faktów, zapamiętywania i skupiania się nad czynnościami.

Zestaw SMART BrainGames

WNIOSKI

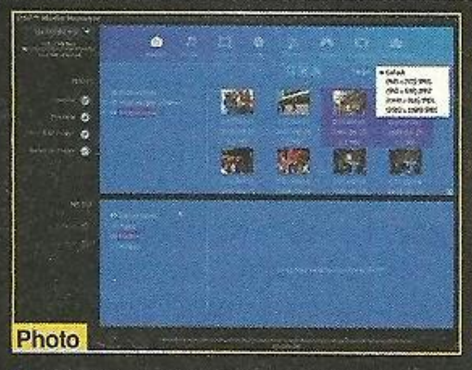
„Przyszłość jest w zasięgu ręki" i na tym chyba można poprzestać. Czemu więc robi się tyle szumu wokół czegoś, co przypomina pilot do telewizora? Czemu wciąż podniecamy się wprowadzaniem małych zmian do obecnych kontrolerów? Dodatkowe guziki, krzyżaki, gałki, wreszcie dołączenie karty pamięci i efekt wibracji – chyba to tylko uczyniła konkurencja Nintendo przez ostatnie lata. Bezprzewodowy kontroler do Revolution, którym będzie można machać we wszystkie strony niczym mieczem, jest przy tym iście wstrząsającym rozwiązaniem. Po szybkim przyjrzeniu się wynalazkom z ostatnich lat trudno już jednoznacznie powiedzieć, czy jesteśmy gotowi na jego przyjęcie i czy jest to tylko mały krok w upowszechnieniu bardziej radykalnych urządzeń.

Sony opatentowuje "różdżkę"

Niemniej interesująca jest reakcja ze strony Microsoftu i Sony na nowe rozwiązanie Wielkiego N. Peter Moore stwierdził w jednym z wywiadów: „Chciałbym dać Kudosy dla Nintendo za ich podejście do innowacyjnego kontrolera. To urządzenie przyciągnie ludzi do gier, których Iwata-san uznał za zniechęconych lub przestraszonych obecnymi kontrolerami." Swojego zachwytu jakoś nie wyrazili szefowie Sony, którzy już na Tokyo Game Show postanowili dostawić obok bumerangowatowego kontrolera PlayStation 3 kartkę głoszącą, że wygląd urządzenia może ulec zmianie. Ciekawa jest też reakcja fanów na cała sytuację. Jedni nagle odnajdują na witrynie urzędu patentowego specyfikację „magicznej różdżki" Sony, która do granic możliwości przypomina urządzenie konkurencji. W tym samym czasie inni z uporem maniaków tworzą kolejne grafiki prezentujące „potencjalne" projekty nowych kontrolerów, co dodatkowo zwiększa szum informacyjny. Wystarczy wpisać hasło „nintendo revolution controller" w pierwszej lepszej internetowej wyszukiwarce grafik, żeby przekonać się, że to urządzenie nie dla wszystkich wygląda tak samo... **Ganon & Klecha** ■ ■

PLAYSTATION PORTABLE MEDIA MANAGER

Dla PlayStation Portable, jako jednej z niewielu konsol, stworzono pokaźną ilość programów użytkowych. Zadanie tych aplikacji jest jedno – pomagać graczom w wymianie plików (filmów, muzyki, zdjęć, stanów gier) między komputerem a PSP. Do tej pory mieliśmy okazję pobawić się niezłym, choć płatnym Image Converterem 2.0 oraz darmowym, ale nie pozbawionym błędów PSP Video 9. Najnowszym programem pozwalającym w miarę łatwo i szybko zarządzać plikami na przenośnej konsolce jest PSP Media Manager 1.0 – ciekawa alternatywa dla wyżej wymienionych aplikacji. Media Manager oprócz tego, że bez problemu konwertuje filmy, muzykę i zdjęcia do formatu rozpoznawalnego przez PSP, zaprojektowany został tak, aby wykonywać kilka zadań jednocześnie. Oznacza to mniej więcej tyle, że w tym samym czasie uruchomić można dowolną funkcję Media Managera i nie trzeba czekać, aż program zakończy któraś z rozpoczętych operacji. Rozsądnie zaprojektowano także menu – korzystając z górnego okna menedżera wybieramy interesujące nas pliki zalegające w komputerze, zaś przeciągając je w stronę dolnego okna – przenosimy je bezpośrednio do konsoli. Prościej się nie da, choć wszystko ma swoją cenę. Media Manager to wydatek rzędu 30 dolarów. Przyjrzyjmy się bliżej jego funkcjom. **Matt** ■ ■

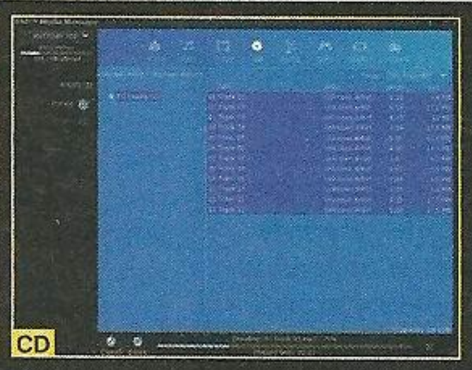


Photo

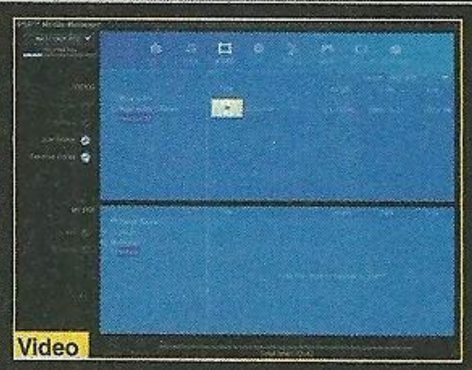
■ Tu sprawa jest jasna – program pozwala w prosty sposób przenosić cyfrowe fotografie z komputera do pamięci PSP. Zanim jednak wrzucicie zdjęcie na Memory Stick, wcześniej możecie ustawić jego rozdzielczość. Dzięki temu fotka nie tylko zajmie mniej miejsca niż oryginał, ale lepiej wpasuje się w szeroki ekran PSP. Przygotowane dla zdjęć rozdzielczości rozpoczynają się od 480x272, a kończą na 1920x1088. Media Manager na bieżąco informuje, ile kilobajtów zajmą przygotowane przez Was fotki.

Music

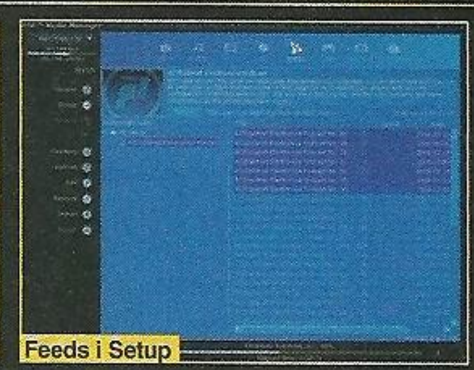
■ Muzyczna zakładka ułatwi Wam przenoszenie superprzebojów z komputera na kartę pamięci. Mimo iż program rozpoznaje większość dźwiękowych formatów (.mp3, .wav, .wma), to w trakcie kopiowania na Memory Stick, wszystkie przerabia na mp3. Szkoda. Z otwartymi ramionami przywitałbym w końcu program umożliwiający konwersję muzyki na format ATRAC3 (którego obsługą PSP „chwali się" od samego początku). Kopiowanym piosenkom możecie dodatkowo nadać dowolną jakość – od 32 do 320 Kbps.


CD

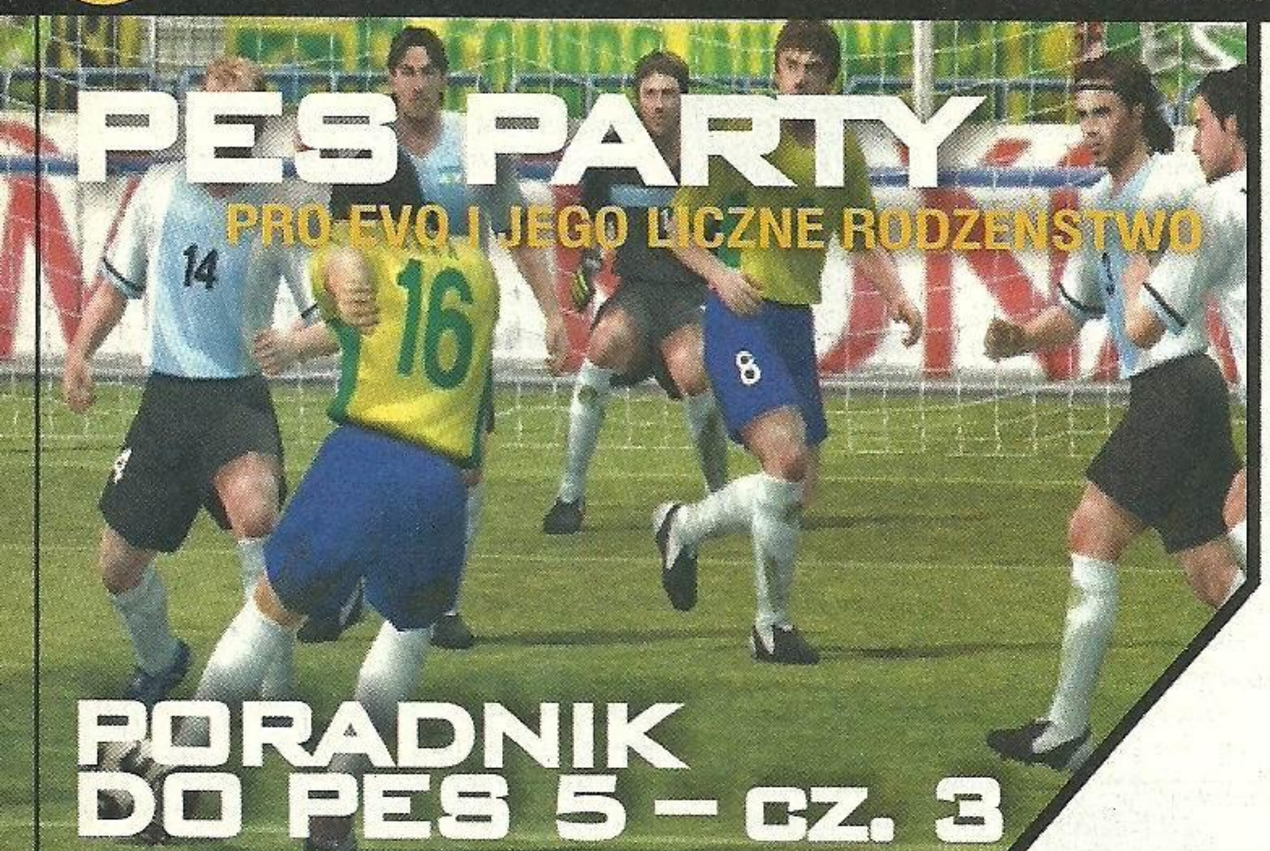
■ Po wrzuceniu dowolnej płytki CD Audio do napędu komputera i wybraniu opcji „Extract", Media Manager przerobi wszystkie znajdujące się tam piosenki na format .mp3. Podobnie, jak w zakładce „Music", tu także istnieje możliwość ustawienia jakości skonwertowanego utworu. Jeśli nie dysponujecie zbyt pojemną kartą pamięci, to raczej omijajcie wartości powyżej 128 Kbps. Jasne, programów przerabiających płyty audio na mp3 jest od groma, ale w Media Manager wszystkie funkcje macie pod ręką.


Video

■ Program rozpoznaje filmy .mp4, .avi, .mpg, .mov i .wmv, a następnie przerabia je na format rozpoznawalny przez PSP. Niestety, jeśli zależy Wam na wysokiej jakości skonwertowanego filmu i podczas przeróbki skorzystacie z kodeka h.264, to wiedzcie, że trwający półtorej godziny film koduje się nawet cztery godziny! Chwilowo jednak, Media Manager proponuje najlepszą jakość konwersji, bo takie na przykład filmy skonwertowane przy pomocy darmowego PSP Video 9 potrafią bardzo brzydko zawiesić konsolę.


Feeds i Setup

■ Feeds to opcja, której nigdy nie spodziewałbym się znaleźć w tego typu programie. Dzięki tej funkcji Media Manager łączy się z darmowym serwerem (domyślnie Acid Planet), z którego ściągać można muzyczne pliki mp3! Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby podać adresy do innych serwerów i z nich także pobierać melodie. Setup natomiast dostosuje program do Waszych preferencji. Z pomocą tej opcji nie tylko zaopatrzycie PSP w najnowszy bios, ale również zdefiniujecie jakość wszelkich konwersji.



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO

PORADNIK DO PES 5 – CZ. 3

GOOOOOL...a nie ma. I dziwnym nie jest, w PES5 strzelanie bramek jest sprawą niełatwą i po raz kolejny trzeba się uczyć tego, jakie strzały są najskuteczniejsze. Ale najpierw, tradycyjnie już, słów kilka o systemie strzałów w PES5. Aha, oczywiście także obiecane relacje z turniejów i zaproszenie na kolejną imprezę. Dzieje się! [Marcellus]

Wbrew pozorom to czy piłka wpadnie do siatki, czy też nie, ma niewiele wspólnego z tak ulotnymi rzeczami jak: fart, szczęście i loteria. To nie jest rzut monetą – podczas każdej próby strzału silnik PESa bierze pod uwagę wiele czynników takich choćby jak ustawienie zawodnika do strzału i względem bramki, obecność obrońców, prędkość i kierunek lotu piłki (przy strzałach głową lub z pierwszej piłki), bliskość, ustawienie i umiejętności bramkarza, współczynniki zawodnika, siłę naciągnięcia paska strzału, prędkość z jaką biegnie zawodnik...

KLAWISZOLOGIA

■ PRZY PIŁCE

Krzyżak i lewy analog – ruch
Prawy analog – triki (bez trzymania kierunków) oraz Manual Pass (po przytrzymaniu R3).
X – podanie po ziemi lub podanie główką
Kwadrat – strzał z nogi lub z bańki
Kółko – podanie „górą" oraz dośrodkowanie
Trójkąt – podanie na dobiegnięcie
L1 – przełączanie pomiędzy zawodnikami
R1 – sprint
L2 – strategie
R2 – szybki bieg oraz dodatkowe, specjalne zagrania w zależności od sytuacji
R3 – włączenie Manual Pass

■ BEZ PIŁKI

Krzyżak i lewy analog – ruch
X – odbieranie piłki i wywieranie presji na przeciwniku
Kwadrat – wezwanie drugiego zawodnika
Kółko – wślizg
Trójkąt – wybiegnięcie bramkarzem
L1 – przełączanie pomiędzy zawodnikami
R1 – sprint
L2 – strategie
R2 – dodatkowe zagrania w zależności od sytuacji

No jest tego mnóstwo po prostu, a wszystko liczone w czasie rzeczywistym. Oczywiście są sytuację z których strzela się łatwiej, ale nie ma żadnej, która gwarantowałaby stuprocentową skuteczność, nawet gdy strzelamy wybitnym specjalistą – Adriano czy Shevą. I dobrze, bo gdyby liczyć tylko statystyki strzelającego, to wystarczyłoby mieć w składzie kolesia z dużym Shot Accuracy, Shot Technique i Shot Power, by wszystko wpadało. Na szczęście nie jest to takie proste. Jest za to jedna zasada, którą staram się wprowadzać w życie podczas gry – jako że w PES5 niełatwo jest o czystą pozycję do strzału, to w ataku pozycyjnym staram się po prostu strzelać z każdej pozycji, która wydaje mi się w miarę przystępna – nigdy przecież nie wiadomo, co się może zdarzyć – a to wpadnie rykoszet, a to bramkarz źle sparuje piłkę, a to jakiś samobój się trafi... Jak to w piłce bywa. Zresztą – kto nie strzela, ten nie trafia. A bramka, jest bramka, a nie każdy strzelony przez nas gol musi być urody słynnego strzału Quaresmy, którym wygrał plebiscyt na najładniejszą bramkę sezonu na Eurosporcie. Zaczynamy strzelanie!

STRZAŁ

■ Kwadrat + kierunek

Niby najprostsza kombinacja pod słońcem, ale też wymagająca najdłuższego opisu, bo na strzał, jak już wiecie, wpływa mnóstwo czynników. Na początek zajmijmy się siłą strzału, a raczej naciągnięcia paska strzału, bo na samą prędkość, z jaką leci piłka wpływ ma kilka innych czynników. Zasadniczo naciągamy bar strzału na dwa sposoby – pierwszy, do strzałów płaskich po ziemi, czyli tzw. „szczurków", to lekkie tapnięcie przycisku, tyle by pasek strzału ledwie, ledwie się naciągnął. Szczurki nie są może już tak mordercze, jak we wcześniejszych częściach gry, ale nadal są jednym z najlepszych sposobów na zdobycie gola w sytuacjach jeden na jeden z bramkarzem. Szczególnie, gdy napastnikiem prawo nożnym nabiegamy od lewej strony pod kątem w kierunku bramki lub lewo nożnym od strony prawej – wtedy staramy się posłać piłkę w długi róg bramki, choć czasami warto spróbować strzelić po rogu krótkim. Oczywiście „szczurki" są dosyć lekkie, więc bramkarz często zdoła piłkę sparować, dlatego lepiej jest strzelać, gdy jest w niezbyt dużej odległości od strzelca. Naciągnięcie paska jak do szczurka w sytuacji, gdy strzelamy z pierwszej piłki lub po wypuszczeniu jej sobie przez napastnika zaowocuje dużo bardziej soczystym strzałem po ziemi, ale nieco mniej precyzyjnym. W tym wypadku jednak siła ma większe znaczenie, bo bramkarz ma po prostu mniej czasu na reakcję i nawet niezbyt dokładny strzał ma dużą szansę wpaść. Drugie naciągnięcie bara, to mniej więcej do połowy lub nawet niemal do ¾ (choć raczej lepiej wyszkolonymi zawodnikami) – tu strzał jest dużo mniej przewidywalny i łatwo jest posłać piłkę za daleko – duże znaczenie ma ustawienie piłkarza oraz to, czy piłkę ma blisko przy nodze, czy też sobie ją wypuścił lub strzela z pierwszej piłki. W pierwszym wypadku strzał może nie być zbyt silny, ale za to piłka poleci wysoko, zaś w drugim na pewno będzie bardzo mocny i kierowany pod poprzeczkę. Szczególnie, gdy wypuścimy piłkę kombinacją L1 + R1, gdy zawodnik ma gwiazdkę przy Middle Shooting – wtedy taki zawodnik jak choćby Lampard strzeli bardzo potężnie i celnie tak, e piłka cały czas będzie się wznosić. Czasami taki strzał wyjdzie też podczas dryblingu lub po normalnym wypuszczeniu piłki, ale szanse na to są sporo mniejsze. Jednak nawet zawodnik, który nie ma gwiazdki przy Middle Shooting potrafi w ten sposób uderzyć po wypuszczeniu piłki z L1 + R1, ale jego szanse na trafienie są oczywiście o wiele niższe niż w przypadku zawodników, którzy mają taką umiejętność. Naturalnie strzały naciągane do połowy paska wykonujemy raczej zza pola karnego, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby czasami się znachalić i strzelić mocno z o wiele mniejszej odległości od bramki.

Na precyzję i siłę strzału mają wpływ statystyki zawodników oraz gwiazdki przy specjalnych umiejętnościach. I tak Shot Power wpływa na siłę strzału, Shot Accuracy na celność, a Shot Technique wpływa na to, jak dobrze zawodnik radzi sobie strzelając pod presją obrońców – ich obecność nie redukuje mu tak bardzo celności i siły strzału, jak w przypadku zawodników z niską Shot Technique. Oprócz tego na celność i siłę strzału ma też wpływ ustawienie zawodnika względem bramki i, podobnie jak w przypadku podań, strzał będzie tym mniej celny im bardziej zawodnik jest od bramki odwrócony. Tak więc w przypadku, gdy gracz jest odwrócony plecami do bramki, szansę na zmieszczenie piłki pomiędzy słupkami są znacznie mniejsze, co chyba jest oczywiste. Jednak jest pewna specjalna umiejętność, która pozwala napastnikom mimo wszystko wpakować piłkę do bramki, nawet gdy są odwróceni do niej plecami – mowa o Scoring, która to umiejętność ułatwia strzelanie z bardzo trudnych pozycji, ale tylko w obrębie pola karnego. Pomyślcie o niektórych bramkach jakie strzelał np. Roy Makaay. Z kolei umiejętność 1-1 Score zwiększa szanse gracza na zmieszczenie piłki koło bramkarza nawet wtedy, gdy ten bardzo skróci kąt – pomyślcie o „szczurkach" Henry'ego, który w ostatniej chwili lekko trąca piłkę śląc ją tuż obok bezradnego golkipera – na pewno pomaga mu w tym także umiejętność Outside, czyli strzelanie zewnętrzną częścią stopy tak, że mimo wszystko piłka dostaje rotacji „wkręcającej" ją do bramki. Umiejętność Outside ma zrekompensować graczom „jednonożnym", czyli zazwyczaj strzelającym tylko swą mocniejszą nogą, mniejszą celność i siłę strzałów nogą słabszą. A skoro już przy tym jesteśmy, to warto wspomnieć o Week Foot Accuracy i Week Foot Frequency, obie te statystyki opisują jak bardzo jednonożny lub obunożny jest zawodnik – pierwsza odpowiada za celność strzałów nogą „słabszą", a druga, powiedzmy za „chęć" spróbowania strzału tą nogą. I tak jednym z najbardziej „jednonożnych" zawodników jest Alvaro Recoba z Interu Mediolan (WFA – 3, WFF – 3) – w jego przypadku próby strzału nogą słabszą (czyli prawą) niemal zawsze skończą się salwą śmiechu kibiców drużyny przeciwnej, ale i on sam nie chcąc narażać się na śmieszność raczej takich strzałów nie będzie próbował. Z kolei jednym z niewielu idealnie obunożnych zawodników jest Wesley Sneijder z Ajaxu Amsterdam (Smajnel w reprezentacji Holandii), którego WFA i WFF wynoszą 8. Połączenie Outside z przeciętnymi statystykami WFA i WFF sprawia jednakowoż, że czasami gracz mimo wszystko nie skorzysta z nogi mocniejszej i spróbuje strzału tą słabszą. Tego jednak nie jesteśmy w stanie przewidzieć – największe znaczenie w tym przypadku ma bowiem ustawienie zawodnika względem bramki i to, którą nogą aktualnie prowadzi piłkę, a to nie zawsze jesteśmy w stanie dostrzec w podbramkowym tłoku grając na widoku Wide.

Ciężko jest tak naprawdę polecić jakieś idealne sposoby na zdobywanie bramek. Na pewno warto potrenować sobie strzelanie na sucho odpalając trening i prowokując różne sytuacje, by zaobserwować, jak gracze strzelają z różnych pozycji, ale równie ważne jest po prostu doświadczenie – po kilkudziesięciu rozegranych meczach zaczyna się nabierać wyczucia i instynktu strzeleckiego... Co nie znaczy, że nie przydarzy nam się pudło z najprostszej wydawałoby się sytuacji – nawet najlepsi gracze w grze czasami nie trafią do pustej bramki z kilku metrów. Cóż, taki już jest futbol – van Nistelrooy może spudłować z trzech metrów na pustą bramkę, by po chwili Makelele strzelił szmatę zza pola karnego, która wtoczy się do bramki tuż koło słupka.

STRZAŁ WEWNĘTRZNĄ CZĘŚCIĄ STOPY

■ Kwadrat + Kierunek -> R2 tuż po pojawieniu się paska strzału.

Techniczny i niezbyt mocny, ale za to precyzyjny strzał wewnętrzną częścią stopy, z rotacją do wewnątrz, czyli wkręcającą do bramki. To jedna z moich ulubionych nowości w PES5, która w końcu pozwala na wybranie sposobu w jaki zawodnik strzeli na bramkę. Ten sposób strzału jest najbardziej przydatny w sytuacji, którą opisałem powyżej, czyli przy strzelaniu „szczurków", gdy zawodnik prawonożny nabiega z lewej strony i chce zmieścić

TURNIEJE, TURNIEJE... OGŁOSZENIA I RELACJE

OGŁOSZENIE – CHRZANÓW CUP

Dnia 25 lutego (tj. w sobotę) w Chrzanowie w Bagged Club przy ulicy Cmentarnej 16 odbędzie się turniej PES5 „Chrzanów Cup". Wpisowe 10zł (opłata nie obowiązuje w przypadku przywiezienia konsoli lub TV po wcześniejszym ustaleniem tego z organizatorem). Zapisy pod nr tel. kom. 661 849 095 lub GG – 4394412. Serdecznie zapraszamy.

RELACJA – Los Rzeźnikos Cup – 27 listopada 2005

Jednym z ciekawszych wydarzeń ostatnich miesięcy na PESowej scenie był turniej Los Rzeźnikos Cup rozgrywany w Sosnowcu. Na uwagę zasługuje miejsce zorganizowania zawodów, czyli całkiem sympatyczny pub „Grota". W zmaganiach wzięło udział około stu zawodników, którzy zmagali się na ośmiu stanowiskach w – niestety – systemie pucharowym. Brak grup to jedna sprawa, ale zastrzeżenia można było mieć jeszcze do kilku drobnych usterek. Chybiony był przede wszystkim pomysł gry drużyn narodowych z klubowymi oraz – według niektórych graczy – troszkę minimalistyczne podejście organizatorów do nagród. Pomijając jednak tego rodzaju drobnostki turniej wypadł naprawdę dobrze, a gorąca atmosfera panująca w pubie sprawiała, że momentami można było się poczuć niczym w środku lata. Kibice bardzo żywiołowo dopingowali swoich faworytów, sami gracze również lubili dawać upust swym emocjom w trakcie meczów, a reakcje niektórych graczy po stracie lub zdobyciu bramki mogłyby posłużyć za ciekawy materiał bazowy na jakąś pracę magisterską z psychologii emocji. Dzięki obecności czołowych zawodników polskiej sceny PESa udało się utrzymać bardzo wysoki poziom turnieju, o czym niech świadczy pojawienie się na imprezie takich PESowych tuzów jak Esiek, Seba F., Aro, Arboos, Sado, czy też nasz redakcyjny ekspert – Marcellus. Warto zatrzymać się na moment przy Marcelim, jako że ten wywołał chyba największą sensację turnieju pokonując między innymi Radzimisza oraz Sado, czyli uznanych „na scenie" rywali, ale odpadł w 1/4 przegrywając z Szymonem Żmieńko.

Podsumowując – organizatorowi, czyli Partyzantowi oraz jego pomocnikom (Sumo i spółka) – należą się brawa za zorganizowanie udanej imprezy. Mamy też nadzieję, że z listopadowej edycji Los Rzeźnikos Cup zostaną wyciągnięte wnioski na przyszłość, co zaowocuje jeszcze ciekawszymi i lepszymi imprezami w najbliższym czasie. Gratulujemy więc wszystkim zwycięzcom (nagrody to symboliczne dyplomy, puchary i medale) i życzymy powodzenia na kolejnych turniejach.

Qoora

Pierwsza czwórka turnieju: 1. ARO; 2. Seba Fijałkowski; 3. Szymon Żmieńko; 4. Tomo.

piłkę przy długim słupku bramki (lewonożny na odwrót oczywiście). Należy jednak pamiętać, żeby raczej nie strzelać w ten sposób na długi słupek, gdy nabiegamy prawonożnym (lewonożnym) graczem z prawej (lewej) strony, szczególnie, gdy kąt jest dość ostry, można co najwyżej próbować strzelić po krótkim słupku...

Tym sposobem da się także strzelać piękne bramki zza pola karnego, ale żeby taki strzał wpadł trzeba mieć co najmniej dobrego zawodnika, i to nie tylko w statystykach strzałów, ale także w Curling – sposób nabiegania jest podobny, co w wypadku „szczurków", ale pasek strzału trzeba naciągnąć nieco powyżej połowy, a czasami nawet nieco bardziej. Warto czasami tak strzelić, bo satysfakcja z pięknego, technicznego strzału wchodzącego tuż przy słupku jest niesamowita!

LOB WYSOKI

■ L1 + Kwadrat i kierunek

By strzelić bramkę lobem w PES5 trzeba się nieco bardziej przyłożyć niż w częściach poprzednich. I dobrze, bo wpadały chyba jednak nieco zbyt często. Po za tym próbując lobów należy pamiętać o tym, że za precyzję tego strzału odpowiadają dwa współczynniki – Shot Accuracy oraz Technique (nie Shot Technique!) oraz gwiazdka przy 1-on-1 Scoring. Gdy zawodnik, którym kierujemy, ma niskie statystki w obu powyższych oraz brakuje mu wymienionej „gwiazdeczki", to lepiej postarać się o nieco bardziej normalny strzał.

Co do samych strzałów lobem to z początku niczego nie można być tak do końca pewnym – czasami lob z L1 ma niemal taką samą parabolę, jak ten z strzelany z R1, a czasami wznosi się wysoko i ładnie opada. Innym razem jest bardzo płaski. I to wszystko przy niemal jednakowym naciągnięciu paska! Po kilkudziesięciu minutach spędzonych na treningu odkryłem jednak, że przy próbach strzałów lobem najważniejszą rzeczą (oprócz współczynników) jest prędkość poruszania się gracza i odległość na jaką wypuścił sobie piłkę. Gdy zawodnik zasuwa sprintem, a piłka daleko mu odskakuje, to strzał jest raczej bardziej płaski. Z kolei, gdy biegnie normalnie i „krótko" prowadzi gałę, to lob staje się nieco wyższy. Najładniejsze, techniczne loby wychodzą, gdy przed strzałem w ogóle odpuścimy wszystkie przyciski i sprawimy, że zawodnik niemal się zatrzyma (co niestety długo trwa), albo też zatrzymamy się z R2 i dopiero potem wciśniemy kombinację L1 + Kwadrat naciągając pasek jak do „szczurka". Wszystko to sprawia, że strzelanie lobem jest trudną sztuką do opanowania. Ale bardzo satysfakcjonującą. W każdym razie – bez dłuższego treningu się nie obejdzie. Aha, najlepszym momentem do strzelania lobem jest chwila, gdy bramkarz znajduje się mniej więcej w połowie drogi między naszym zawodnikiem a bramką. Gdy znajdzie się bliżej, lepiej skorzystać z drugie rodzaju loba... Ewentualnie strzelić dokładnie w momencie, gdy zaczyna się kłaść na ziemię. Ale moment ten dość ciężko jest wyczuć.

LOB PŁASKI

■ Kwadrat + kierunek -> R1 po naciągnięciu paska strzału.

Ten bardziej płaski i szybszy lob był morderczą bronią na wybiegających bramkarzy w PES4, teraz został poważnie osłabiony, choć nadal czasami może się przydać. A osłabiony został na dwa sposoby – po pierwsze, rzeczywiście jest bardzo płaski i służy wyłącznie do przerzucania piłki nad bramkarzem, a po drugie – bramkarze nauczyli się tego loba bronić – jeżeli źle wyczujemy moment, w którym bramkarz zaczyna się kłaść, to może on zdążyć lekko w ostatniej chwili podskoczyć i podbić piłkę. No i jest jeszcze problem ze zbyt sprawnymi zawodnikami (tzn. mającymi bardzo wysokie Agility) – czasami oddają strzał za szybko i nie nadążamy z wciśnięciem R1 po naciągnięciu paska. Jak zawsze – przyda się dłuższa sesja treningowa poświęcona temu sposobowi strzelania goli.

STRZAŁY SYTUACYJNE

Oprócz tych „normalnych" strzałów, są także rozmaite woleje, szczupaki, przewrotki, nożyce, „krzyżaczki" itd., ale większość z nich trafia się raczej spontanicznie niż wynika z wypracowania sobie pozycji – raczej ciężko jest z ręką na sercu powiedzieć, że właśnie strzelona przewrotka była dokładnie tym, co chcieliśmy zrobić... Oczywiście można w pewien sposób „pomóc" zawodnikowi w podjęciu takiej próby strzału (np. lekko go przestawiając przy użyciu R2, o którym pisałem w pierwszej części poradnika w numerze 83 Neo Plus), ale efekt może być bardzo nieprzewidywalny. I tak np. to, czy strzelimy z półwoleja, czy też nożycami, zależy od momentu wciśnięcia przycisku, od wysokości lotu piłki, od ustawienia gracza itd. Oczywiście czasami widzimy, że gracz jest na idealnej pozycji do takiego, czy innego strzału, ale grając na kamerze Wide naprawdę ciężko jest to dokładnie określić. Na dokładkę ilość atrybutów gracza wchodzących w kalkulację wyniku próby strzału z pierwszej piłki jest całkiem pokaźna: Shot Accuracy, Shot Power, Shot Technique, Agility, Technique oraz 1-Touch Pass (!). Tajemnica związana z tym ostatnim zaraz się wyjaśni, bo oto w zasadzie zakończyliśmy etap pod ogólną nazwą „Szkoła kopania" i zaczynamy wgryzać się jeszcze głębiej w PES5. Na pierwszy ogień idzie wyjaśnienie znaczenia każdego z poszczególnych atrybutów gracza oraz specjalnych umiejętności.

MAGIA LICZB I GWIAZD

Największą zmianą w systemie statystyk PES5, jest zmiana systemu linearnego na taki, który lepiej odzwierciedla wybitne zdolności danej jednostki, w którymś z atrybutów. Poprzednio postęp był stopniowy – i umiejętność na poziomie 95 była gorsza od 99 o równowartość czterech punktów, cokolwiek by one nie znaczyły. W tej części jednak 99 jest o wiele, wiele lepsze niż 95. Wyobraźcie sobie krzywą, która równo wznosi się od wartości 0 do 99 i będziecie mieli linearną krzywą umiejętności z poprzednich części PES4. A teraz druga krzywa – ta wznosi się równiutko, ale tylko od 0 do 95, a potem zaczyna coraz gwałtowniej iść w górę i macie krzywą umiejętności z PES5. Tak więc 99 jest lepsze o 95 prawdopodobnie o około 10 starych punktów z krzywej linearnej. Ale dokładnie nie wiadomo o ile. W każdym razie różnicę widać gołym okiem – szczególnie w celności i sile strzałów. Dobra, koniec tych krzywych.

Attack – prawdziwe znaczenie tego atrybutu może być nieco mylne. Wbrew pozorom służy on niemal wyłącznie do określenia tego, jak skutecznie gracz ataku potrafi opierać się presji ze strony obrońcy. Cóż, jak zaraz zresztą zobaczycie, nie wszystkie nazwy atrybutów znaczą to, co na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać.

Defence – jak dobry jest gracz w obronie, tzn. jak szybko i skutecznie potrafi on robić wślizgi i odbierać piłkę. Ma także znaczenie podczas wstawania po wślizgu – im większa jest wartość tego współczynnika, tym szybciej mu się to uda.

Balance – przepychanie się podczas walki o pozycję, ale także dryblingu czy podczas prób odebrania piłki przeciwnikowi, siła fizyczna. Gdy zawodnik z wysokim Balance ma piłkę przy nodze, jest trudniejszy do przewrócenia, przepchnięcia, a obrońca łatwiej powala lub przepycha przeciwników.

Stamina – po prostu odporność na zmęczenie, zawodnicy z niską Staminą męczą się szybciej i zazwyczaj koło 70 minuty meczu zaczynają, jak to kiedyś ładnie ujął jeden z komentatorów „oddychać rękawami".

Top Speed – szybkość biegu bez piłki.

Acceleration – przyspieszenie – im wyższe, tym szybciej zawodnik osiąga maksymalną prędkość biegu.

Response – szybkość reakcji to jeden z najważniejszych współczynników w grze. Determinuje nie tylko szybkość z jaką zawodnik reaguje na wydawane mu przez nas polecenia, ale także refleks u zawodników, którzy nie są pod naszą kontrolą. Przede wszystkim bramkarzy. Na dokładkę odpowiada też za szybkość „myślenia" graczy na boisku. Zawodnik z wysokim Response lepiej się ustawia do główek, przechwytuje więcej podań i piłek niczyich. Powiedzmy, że to w pewnym stopniu odpowiednik boiskowego cwaniactwa i doświadczenia oraz refleksu.

Agility – ha, to ciekawostka, Agility jest odpowiednikiem znanego z bijatyk czasu „wchodzenia" różnych akcji. Zawodnikowi z wysokim Agility wykonanie tego samego ruchu zajmuje po prostu mniej czasu (klatek animacji) niż graczowi z niskim Agility. I tak na przykład zawodnik z wysokim Agility szybciej kopie piłkę, czy to podając, czy też strzelając na bramkę.

Dribble Accuracy – odpowiada za krótkie prowadzenie piłki przy nodze, czyli drybling po prostu, ale nie ma znaczenia dla prędkości poruszania się z piłką. Zawodnikowi z wysokim Dribble Accuracy jest o wiele trudniej odebrać piłkę. Za przykład z życia wzięty może posłużyć Juan Carlos Valeron za dobrych czasów – może nie był szybki, ale za to dryblował tak, że potrafił oszukać większość obrońców.

Dribble Speed – szybkość poruszania się z piłką przy nodze. Na przykład niektórzy zawodnicy mają wysoki Top Speed, ale niski Dribble Speed, więc lepiej słać im piłki na dobiegnięcie, albo wypuszczać sobie piłkę podczas biegu. Do takich zawodników należy np. Ze Roberto z Brazyli – Top Speed 84, ale za to Dribble Speed zaledwie 69.

Short Pass Accuracy – celność podań po ziemi.

Short Pass Speed – szybkość z jaką będzie poruszała się piłka podana po ziemi.

Long Pass Accuracy – celność podań „górą". Bardzo istotna dla graczy często dośrodkowujących.

Long Pass Speed – szybkość z jaką lecieć będzie piłka podana „górą".

Shot Accuracy – określa celność strzału, gdy zawodnikowi uda się dobrze, czysto uderzyć na bramkę przeciwnika.

Shot Power – określa prędkość z jaką lecieć będzie dobrze i czysto kopnięta piłka. Ma to znaczenie zarówno dla napastników (siła strzału w końcu, nie?), ale także dla obrońców i bramkarzy, którzy będą mogli dalej i mocniej wykopać piłkę.

Shot Technique – technika strzału, określa to, jak dobry i czysty będzie oddany przez gracza strzał – zawodnik z niskim ST częściej będzie strzelał niecelnie, szczególnie pod presją obrońców, niż taki z wysokim ST. Reasumując – ST w pewnym stopniu określa, jak często graczowi udaje się wykorzystać pełnię swych możliwości określonych przez Shot Accuracy i Shot Power.

Free Kick Accuracy – celność strzałów z rzutów wolnych.

Curling – określa umiejętność podkręcania piłki podczas wykonywania stałych fragmentów gry – rzutów wolnych lub rożnych. Jednak nie jest to wyłącznie rotacja w lewo lub prawo, ale także spowodowanie, że piłka po strzale z rzutu wolnego zacznie szybko spadać po minięciu muru, co utrudnia obronę.

Header – celność strzałów oraz podań wykonywanych głową.

Jump – skoczność, ważny atrybut, szczególnie dla nieco niższych obrońców, pomocników, czy napastników. Ale dryblasom też na pewno się przyda.

Technique – „technika użytkowa"; umiejętność dobrego przyjęcia piłki, podania z pierwszej, czy wykonywania rozmaitych trików. Ma także znaczenie przy próbach strzałów lobem.

Aggression – nazwijmy to „chęcią" do gry ofensywnej. Zawodnik z wysokim Aggression chętniej będzie włączał się do ataków, niż ten z niskim. Gracz nie ma na to bezpośredniego wpływu, ale dotyczy to wszystkich zawodników kierowanych przez konsolę, czyli także naszych kumpli z ekipy.

Mentality – determinacja; u zawodnika z niskim Mentality poważniejszy spadek Staminy, czyli zmęczenie, powoduje niechęć do gry, zaś zawodnik z wysokim Mentality, nawet pomimo spadku Staminy, nadal będzie starał się grać „na maksa". Mentality nie ma bezpośredniego wpływu na zawodnika będącego pod naszą bezpośrednią kontrolą.

Keepers Skills – umiejętności bramkarskie, im

TURNIEJE, TURNIEJE... RELACJE

MariankeCup – 10 grudnia 2005

Na początku grudnia, to właśnie na Białymstoku skoncentrowana została uwaga polskiego światka Pro Evo. Turniej ściągnął siedemdziesięciu graczy z całej Polski, którzy rozlokowali się w przestronnej sali na pierwszym piętrze osiedlowego klubu „Miraż" (dobrze, że nie „Melanż", bo nie wiem jak byśmy dotrwali do końca...). Gospodarzem imprezy był Mariano, który zadbał o sprawną organizację. Gracze zostali podzieleni na grupy, z których do fazy playoff przechodziło trzech najlepszych, a zajmujący czwarte miejsca walczyli w barażach. Emocji było sporo, zwycięzcą został Kamilek, który w finale pokonał Kalimastera 2:0. Chłopakom z Białegostoku gratulujemy udanej imprezy i zapraszamy częściej na turnieje, bo przyznam, że nie miałem ich przyjemności wcześniej poznać. Był to dopiero drugi turniej w „sezonie" Pro Evolution Soccer 5, ale musze przyznać że niezwykle udany. Gratulacje Mariano!
Dla N+, Brat
Pierwsza czwórka turnieju: 1. Kamilek; 2. Kalimaster; 3. Szostak; 4. Tomo.

Strzelec CUP II – 29 grudnia 2005

Pobudka 5:00 rano, szybka toaleta i już siedzę za kierownicą, zgarniam resztę ekipy (Sado, Margiel i Luis Figo) i jedziemy. No właśnie... jest tylko jedna siła na świecie, która zwlecze mnie z wyrka przed 11... nazywa się Pro Evolution Soccer. Tym razem udaliśmy się z wizytą do Strzelec Opolskich gdzie „Właściciele Tłustych Kluczy" (jeden z klanów obecnych na scenie Pro Evo) zorganizowali kolejny turniej. Po dotarciu na miejsce pierwsze miłe zaskoczenie, mecze 10 minutowe... uff, to całkiem poważnie zaniżało możliwości wystąpienia tzw. randomu czyli 10 : 1 w strzałach i 0 : 1 w wyniku.
Niemal cała czołówka Polskiego PES'a stawiła się w komplecie, byli Seba F., Esiek, Tomo, GOPA, Szynka z młodszym bratem i wielu innych (nie starczy miejsca na wymienienie wszystkich). Kulminacja to oczywiście wielki finał, w którym zagrali Esiek i Margiel. Niestety widowisko było jednostronne, i mecz zakończył się zdecydowanym zwycięstwem tego pierwszego 5:1. Jak widać, Esiek już rozpoczął cykl przygotowań do obrony tytułu Mistrza Europy. Tak trzymaj! Muszę także pogratulować panom z WTK świetnej organizacji, czekamy na więcej. Na koniec, nadmienię, że wróciłem do Wawy tak zmęczony, że legitymujący mnie o 2 w nocy policjanci nie chcieli uwierzyć w moją trzeźwość... Dmuchałem aż miło. Na szczęście tylko w balonik.
Dla N+, dmuchający Brat
Pierwsza czwórka turnieju : 1. Esiek; 2. Margiel; 3. Masło; 4. Macieq.

wyższe, tym bramkarz, co oczywiste, lepiej radzi sobie między słupkami.

Teamwork – „współpraca w zespole"; ten współczynnik określa umiejętność gry zespołowej, ale dla samego zawodnika niewiele znaczy. Dopiero podczas gry okazuje się, że gdy mamy w zespole wielu graczy z wysokim Teamwork, to gra staje się bardziej płynna, podania są dokładniejsze, a zawodnicy lepiej wybiegają na pozycje. To, jak poszczególni zawodnicy w naszej ekipie ze sobą współpracują, możemy sprawdzić w menu Change Player po naciśnięciu Kółka – to te różnokolorowe linie biegnące od wybranego zawodnika do pozostałych piłkarzy w zespole.

Consistency (1-8) – często zastanawiałem się dlaczego czasami wybitni zawodnicy potrafią dość żałośnie skiksować, nawet w dość prostej sytuacji i dlaczego bramkarzom czasami przytrafiają się komiczne wprost błędy. Otóż odpowiada za to właśnie Consistency, czyli, powiedzmy, „koncentracja". Zawodnikom z niskim Consistency częściej przytrafiają się nieudane zagrania, niż tym z wysokim Consistency i właśnie to odróżnia piłkarzy genialnych, ale z przydomkiem „chimeryczny", od genialnych. I tak dla przykładu Zidane ma Consitency 8, a Cassano zaledwie 2. Ale Consistency jest nawet ważniejsze dla obrońców; wielu najlepszych defensorów w grze ma Consitency 7 lub 8, że wymienię tylko Rio Ferdinanda, Puyola, Hyypię, Maldiniego...

Condition (1-8) – kondycja, czyli to, jak odporny jest gracz na długofalowe zmęczenie. Podczas grania spotkań towarzyskich jest to współczynnik nieistotny, ale staje się ważny w Master League, czy innych rozgrywkach, gdzie gra się wiele spotkań z rzędu. Zawodnik z wysokim Condition o wiele rzadziej będzie musiał opuszczać spotkania. Przykład? Nic prostszego, oczywiście Frank Lampard.

Week Foot Accuracy (1-8) – pisałem już o tym powyżej, ale powtórzę – WFA określa celność zagrań „słabszą" nogą zawodnika. Zawodnik z 8 jest obunożny, choć może nieco chętniej korzystać z nogi mocniejszej, gdy ma niski następny współczynnik.

Week Foot Frequency (1-8) – określa „przyzwyczajenie" gracza do wykonywania zagrań „słabszą" nogą. Zawodnik z niskim WFF zawsze będzie szukał nogi mocniejszej, nawet gdy może przez to sobie utrudnić wykonanie zagrania, piłkarz z WFF na poziomie 8 nie będzie sobie życia utrudniał i po prostu strzeli lub poda nogą „słabszą".

Injury (A, B lub C) – odzwierciedla odporność zawodnika na kontuzje, czyli wytrzymałość na ostre wejścia i wślizgi. Gracz z C jest prawdziwym „kryształem", pęka nawet po niezbyt mocnych starciach. Zawodnik z A jest w zasadzie nie do zdarcia. Gracie przeciwko Ronaldo? Spróbujcie go kilka razy lekko sponiewierać, a od razu mu się coś naciągnie lub zwichnie, hehe.

GWIAZDKI I GWIAZDY

To właśnie one odróżniają graczy wybitnych od dobrych, mogę Was zapewnić, że dwóch graczy o identycznych statystykach, ale jeden z kilkoma gwiazdkami, a drugi bez choćby jednej, będzie się zupełnie inaczej spisywać na boisku w określonych sytuacjach. Ba, czasami warto jest postawić na „gwiazdkowicza" kosztem zawodnika lepszego w statystykach.

Dribbling – ci „gwiazdorzy" lubią holować piłkę, niechętnie się z nią rozstają i radośnie próbują przedryblować każdego przeciwnika w zasięgu wzroku. Nawet kosztem utraty dogodnej sytuacji... Na szczęście ta gwiazdka wyłącza się, gdy przejmiemy kontrolę nad zawodnikiem, więc nie ma dla nas większego znaczenia. Za to wiemy już, dlaczego sterowani przez konsolę gracze czasami tak długo wożą się z piłką. Przykład z realu? Cristiano Ronaldo.

Tactical Dribble – nowość w PES5, ale identycznie jak Dribbling, nie ma dla nas znaczenia, bo dotyczy tylko graczy kierowanych przez AI. TD działa podobnie jak Dribbling, ale gracze z tą gwiazdką dryblują po to, by znaleźć dogodną pozycję do strzału lub podania. Jak choćby Deco, czy Zidane.

Positioning – zawodników z tą gwiazdką piłka „szuka" lub też „lubi". Lepiej wychodzą na pozycje w polu karnym, lepiej urywają się obrońcom i częściej znajdują się we właściwym miejscu i o właściwym czasie, by dołożyć nogę lub głowę do piłki. Gwiazdkę przy Positioning mają przede wszystkim napastnicy, o wiele rzadziej pomocnicy, czy obrońcy. Na przykład: van Nistelrooy, Trezeguet, Shevchenko, ale także Phillip Cocu.

Reaction – ta gwiazdka kumuluje się z atrybutem Aggression, gdy zawodnik ma gwiazdkę przy Reaction i wysokie Aggression, to lepiej urywa się spod krycia i wybiega na wolne pozycje, zwłaszcza jeżeli przy piłce jest gracz z gwiazdkami przy Passing lub Playmaker. O weźmy na przykład Thierry'ego Henry'ego, czy też Wayne'a Rooneya. Jednak w odróżnieniu od Positioning dotyczy całego boiska (a nie tylko pola karnego) i często mają tę gwiazdkę także pomocnicy (np. Xavi) lub obrońcy o zapędach ofensywnych (Lucio, Riise).

Playmaker – gwiazdkę przy Playmaker mają najwybitniejsi reżyserzy gry w PES5. Gdy Playmaker ma piłkę, jego kumple z drużyny o wiele lepiej wystawiają się na pozycję lub próbują urwać się obrońcom. Gwiazdkę przy Playmaker mają oczywiście Zidane, Deco, Aimar, Xavi, Pirlo.

Passing – gwiazdka o podobnym, ale nieco słabszym działaniu, co Playmaker, gdyż zaczyna działać dopiero, gdy dojdziemy w okolice pola karnego przeciwnika. Gracze z gwiazdką przy Passing potrafią świetnie kreować okazje bramkowe, ale ich zdolności ograniczają się do wykonania tego ostatniego, fakt, że najważniejszego, podania. Jak choćby Henry, Ronaldinho, Juninho, Beckham, Lampard. Niektórzy piłkarze mają gwiazdki przy Playmaker i Passing, ale to już naprawdę ogromna rzadkość, są wśród nich zarówno Deco, jak i Xavi – i jak tu się dziwić, że Barcelona gra tak pięknie, hehe.

Scoring – ta gwiazdka pozwala napastnikom strzelać gole nawet z trudnych lub bardzo trudnych pozycji, po prostu kopnięta przez nich piłka „jakoś" znajduje drogę do siatki, nawet pomimo tego, że gracz jest odwrócony tyłem do bramki, a dodatkowo przeszkadza mu obrońca... Crespo, Adriano, Ibrahimovic, Drogba i wielu, wielu innych.

Post Player – umiejętność dość powszechna u co wyższych napastników, gracze z gwiazdką przy Post Player potrafią cofnąć się po piłkę do linii pomocy lub przyjąć ją z obrońcą na plecach będac tyłem do bramki i szybko odegrać do lepiej ustawionego kolegi. Dodatkowo gracz takowy lepiej walczy o pozycję do główek z silnymi obrońcami. Żeby nie szukać daleko – Ibrahimovic, Koller, Drogba, Shearer... Aha, oczywiście PP działa tylko na graczy nie będących pod naszą bezpośrednią kontrolą, szczególnie, jeżeli chodzi o cofanie się po piłkę. Bo przepychają się naprawdę lepiej i warto to wykorzystywać.

Lines – gracz z gwiazdką przy Lines potrafi oszukać obronę przeciwników i wymknąć się próbom założenia pułapki ofsajdowej. A przynajmniej zrobi to częściej niż zawodnik bez takowej gwiazdki. Potrafią to na przykład: van Nistelrooy, Owen, Ronaldo czy Shevchenko.

Middle Shooting – oznacza, że gracz jest specem od strzałów z dystansu i warto nim często próbować „hukać" zza pola karnego. Lampard, Gerrard, Henry, Adriano, Krzynówek.

Side – nie ma znaczenia dla kierowanego przez nas gracza, ale sterowany przez konsolę piłkarz z gwiazdką przy Side lubi po prostu trzymać się blisko bocznych linii boiska, więc rzadziej będzie ścinał do środka. Między innymi: Henry, Ronaldinho, Beckham.

Centre – a tu na odwrót, nawet jeżeli ustawimy zawodnika z Centre na boku pomocy lub skrzydle, to chętniej będzie przesuwał się do środka pola niż ganiał wzdłuż linii. W przypadku zaś napastników oznacza, że raczej niechętnie będą grać jako skrzydłowi w trzyosobowym bloku ataku. Między innymi Trezeguet, Ronaldo, Cambiasso, Roy Keane.

Penalties – specjalista od rzutów karnych, w przypadku piłkarza z gwiazdką przy Penalties mniejsze jest prawdopodobieństwo spudłowania karnego, szczególnie, gdy zechcemy uderzyć nie po ziemi, ale pod poprzeczkę. Lampard, Riquelme, Totti, Pirlo...

1-Touch Pass – o tym już wspominałem – 1-Touch Pass wcale nie oznacza, na co wskazuje nazwa, umiejętności odgrywania piłki bez przyjęcia, a zdolność do celnego uderzenia na bramkę z pierwszej piłki – woleja, przewrotki, nożyc, półwoleja itd... Za podania z pierwszej odpowiada Technique oraz, oczywiście celność podań. Między innymi: Ronaldinho, Gerrard, Zidane, Seedorf.

Outside – umiejętność celnego kopnięcia piłki zewnętrzną częścią mocniejszej nogi kompensuje niektórym graczom niskie Week Foot Accuracy, po prostu tą mocniejszą nogą potrafią „wiązać krawaty". Quaresma, Ronaldinho, Totti, Cristiano Ronaldo.

Marking – Nie ma znaczenia, gdy kontrolujemy obrońcę, ale ma wpływ na to, jak dobrze defensor będzie pilnował wyznaczonego mu w Man-Marking gracza. Jeżeli chcemy przydzielić „plastra" najlepszemu napastnikowi przeciwników, to lepiej, żeby był to obrońca lub pomocnik z gwiazdką przy Marking. Ashley Cole, Ayala, Gattuso, Vieira, Nesta, Carvalho, Puyol i wielu, wielu innych.

Sliding – wślizgi w wykonaniu takiego gracza zazwyczaj są zabójczo dokładne, nawet jeżeli wykonujemy je od tyłu lub w innej trudnej pozycji. Gdy kontrolujemy gracza z gwiazdką przy Sliding, to nie należy się specjalnie zastanawiać nad wciśnięciem Kółka w obronie – nie dość, że jest duża szansa na odebranie piłki, to na dokładkę mniejsze jest prawdopodobieństwo zebrania kartki, jeżeli wślizg mimo wszystko się nie uda. Ashley Cole, Thuram, Vieira, Gattuso, Puyol, Carvalho itd.

Covering – zawodnik z Covering wyszukuje słabe punkty we własnej linii obrony i próbuje je łatać, na przykład w sytuacji, gdy jeden z obrońców opuścił swoją pozycję. Przydatna umiejętność, szczególnie gdy gramy wysoko wysuniętą obroną. Rio Ferdinand, John Terry, Makelele, Fabio Cannavaro, Cocu, Puyol.

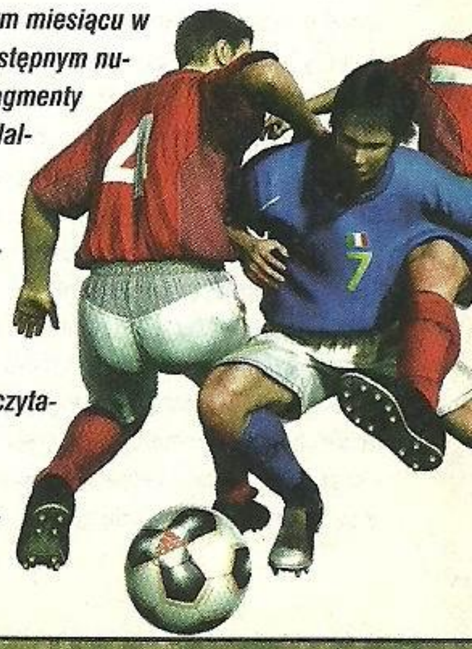
D-Line – dowódca defensywy zawiaduje ruchem całego bloku obrony, niezastąpiony gdy gramy na pułapki ofsajdowe, wysoko podchodzącą obroną lub też defensywą ustawioną w linii (line defence). Jeżeli nie mam takowego w składzie, to lepiej nie próbować grania tą taktyka, bo to może się bardzo źle skończyć. Skarb! Niestety, jak to ze skarbami bywa, dość rzadko spotykany – niektóre ekipy w ogóle nie mają takiego zawodnika w składzie, inne mają ich w nadmiarze. Rio Ferdinand, John Terry, Nesta, Sol Campbell, Maldini, Stam.

Penalty Stopper – bramkarz z tą umiejętnością jest fachowcem od bronienia „jedenastek", choć i on nic nie pomoże, gdy rzucimy się w złą stronę... Dida, Toldo, Buffon, Canizares.

1-on-1 Stopper – ta gwiazdka zwiększa szanse bramkarza na wybronienie sytuacji jeden na jeden, gdy napastnik oddaje strzał z bliskiej odległości od golkipera. Dudek, Casillas, Kahn, van der Saar.

Okej, to tyle w tym miesiącu w poradniku. W następnym numerze – stałe fragmenty gry oraz trochę dalszych rozważań taktyczno-praktycznych. Pamiętacie mantrę? Trening, trening i jeszcze raz trening. Do przeczytania! ■■

PS: Forza Giallorossi (Gulash)



TURNIEJE, TURNIEJE... RELACJE

Gałka Team Cup V – 15 stycznia 2006

Gałka Team to jeden z bardziej znanych klanów Pro Evolution Soccer na polskiej scenie, (dość powiedzieć, że prowadzi ze znaczną przewagą w tzw. Generalnej Klasyfikacji Klanów), a jednocześnie jest organizatorem styczniowego turnieju w Gliwicach. W lochach lokalu (sorki, ale tylko takie mam skojarzenia) stawiło się ponad 150 graczy żądnych emocji. Taka liczba zawodników, to już organizacyjne wyzwanie. Po krótkich kłopotach technicznych rozgrywki grupowe rozpoczęły się po godz. 11. Już w grupach kilku zawodników imponowało formą, wspomnę tu tylko Radzimisza, który nie stracił nawet bramki. Pierwsze mecze fazy playoff odbyły się dopiero po 18, ale przy tej ilości grup i meczów było to naturalne. Pierwsze pojedynki przyniosły kilka niespodzianek, odpadł ARBOOS (po bratobójczej walce z Radzimiszem), Esiek (w meczu o 3 miejsce), Seba F. W każdym razie finał to Odin (Gałka Team) vs Radzimisz (Potentaci). Mecz był bardzo wyrównany, jednak w okolicach 85 min. Veron Odina postanowił wyjaśnić wynik spotkania, uderzeniem z około 30 metrów. Gratulacje dla młodziutkiego Odina!
Turniej udany, choć muszę jedną kwestię poruszyć. Impreza bez mocnego dopingu, to żaden turniej, ale są pewne granice i stąd apel – panowie nie przenośmy pewnych zwyczajów ze stadionów do nas… Ja przynajmniej tego nie chcę.
Dla N+, Brat
Pierwsza czwórka turnieju: 1. Odin; 2. Radzimisz; 3. Pershing; 4. Esiek.

DARK KORNER

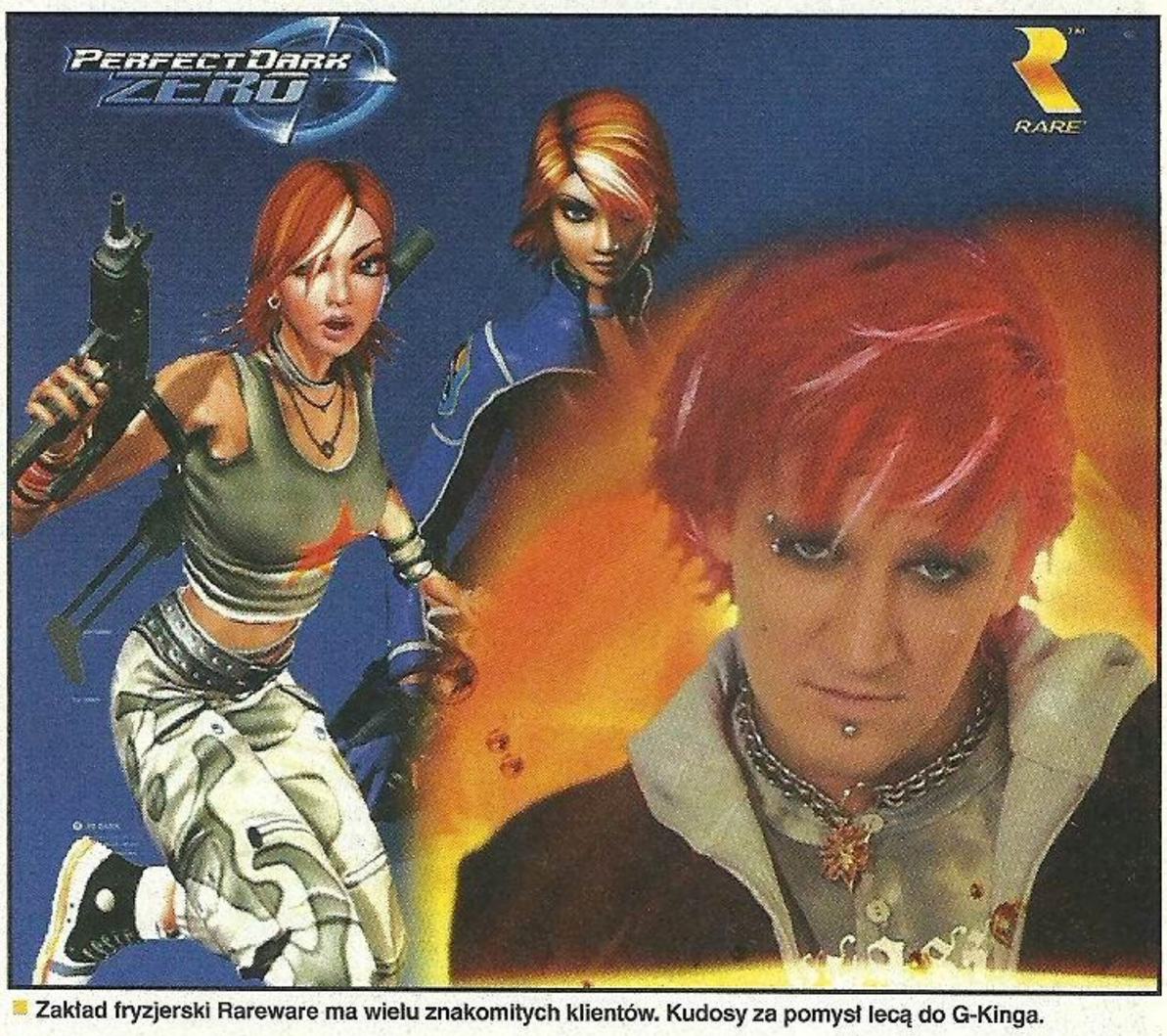
PERFECT DARK ZERO: LIMITED EDITION

Edycja kolekcjonerska PDZ to gratka dla maniaków PD. Fakt, że nowy Perfect doczekał się limitowanej, rozszerzonej edycji, jest o tyle znamienny, że fani poprzedniej części gry musieli obejść się smakiem. Perfect Dark to wszak tytuł na kartridżu, nie oferujący praktycznie żadnych bonusów. Fani nie mieli dostępu do żadnych artworków czy wywiadów, o jakichś ciekawszych zaś rzeczach w ogóle mogli tylko pomarzyć. Rareware w tamtych czasach było wyjątkowo tajemniczym teamem, a gracze, zwłaszcza w mniej cywilizowanych krajach konsolowego światka (jak Polska), mieli dostęp tylko do strzępków informacji. A i to z rzadka. Dość przypomnieć, że trzy lata zajęło developerom wykrztuszenie z siebie w jaki sposób są naliczane multiplayerowe rangi. Na szczęście twórcy przyciśnięci przez Microsoft tym razem zdecydowali się na wypuszczenie pełnego zestawu gadżetów. Edycja kolekcjonerska to pierwszy z nich, jaki gościmy w kąciku. Mam nadzieję, że dość szybko dołączy do niej soundtrack, oficjalny Strategy Guide i pierwsza z zapowiadanej trylogii książek. Przyjrzyjmy się więc dokładnie, czym różni się od wersji zwykłej.

Pierwszym, co rzuca się w oczy jest to, że badziewne plastikowe pudełko zastąpił obleczony w koszulkę z twardego tworzywa metal. Pudło ze świstem wysuwa się z koszulki i wystarczy chwila, by zorientować się, że Magsec na grafice (notabene sto razy fajniejszej, niż ta zdobiąca zwykłą edycję) jest wytłoczony w metalowym opakowaniu. Fachowa sprawa. W środku znajduje się oczywiście płyta z pełną wersją gry, instrukcja i wkładka z telefonami do obsługi klienta. Poza tym znajdziemy tu trzy rzeczy, których próżno szukać w zwykłej edycji PDZ. Pierwszą z nich stanowi wspomniany w recenzji (Neo Plus 84, styczeń 2006) komiks, z którego możecie dowiedzieć się trochę o Nathanie Zeiglerze, czym się zajmował, jak wyglądały poszukiwania go przez Jacka, oraz poznacie bliżej ekipę „rodzina Darków plus Chandra". Zobaczycie także, co działo się bezpośrednio przed misją w należącym do Kiliana klubie nocnym w Hong Kongu. Druga rzecz, którą znajdziecie, to jedna z tajemniczych kart losowo umieszczanych w pudełkach z grą, tzw. Glyph Card. W sumie jest dziewięć różnych kart – z przodu każda z nich ma holograficzny obrazek, numer (np. 4/9), nazwę, napis dataDyne, oraz dziewięć ledwo widocznych znaków – liter i cyfr, które tak naprawdę widać na matowej powierzchni dopiero pod światło. Tył każdej z kart jest identyczny – to holograficzna plansza z zaznaczonym logo PDZ. Przeznaczenie kart jest nieznane, choć tysiące internautów próbują rozgryźć, co znaczą zarówno nazwy, jak i litery i cyfry na poszczególnych kartach. Pojawiają się już całkiem fajne teorie, choć za wcześnie jeszcze, by mówić o jakimś tropie, to raczej czyste spekulacje. Nie jest przecież nawet pewne, czy wszystko do rozgryzienia kart już znamy – może przecież okazać się, że dopiero trzeci tom książki udostępni graczom jakiś ostateczny klucz do rozwiązania tej zagadki. Trzecia rzecz to prawdziwe mięsko – bonusowa płyta DVD z ekskluzywnymi materiałami.

Po włożeniu płytki do czytnika naszym oczom ukazuje się menu zrealizowane w identyczny sposób, jak to w grze. Podzielone jest ono na pięć sekcji. W pierwszej z nich możemy wysłuchać utworu, który przygrywa w dyskotece w klubie Kiliana. Druga ukrywa w sobie pierwszy rozdział powieści Perfect Dark: Initial Vector. Trzecia wyposaży menu Xboxa 360 w limitowany Theme – guide będzie miał granatowo-niebieskie tło (na którym niestety niewiele widać i męczy wzrok – no bonus Rare), a każda z czterech sekcji menu konsoli zostanie wyposażona w grafikę z gry – twarz Joasi i logo Carrington Institute (w wersjach kolorowych i monochromatycznych). Czwarta sekcja menu pozwoli Wam przetransferować do konsoli dodatkowy zestaw dwunastu Gamer Pictures. Mamy tu kilka komiksowych obrazków przedstawiających postacie, logosy Instytutu i dataDyne, rendery postaci i Glyphy. W piątej, nazwanej dość niefortunnie „Movies", znajdziecie trailer Kameo: Elements of Power i „filmy", a w zasadzie pokazy slajdów, dotyczące PDZ. Podzielone są na sekcje tematyczne: bronie, postacie, pojazdy, gadżety, misje, extrasy i zdjęcia teamu developerskiego. Przyznacie, że zawartość nie jest zbyt imponująca. Panowie z Rare – słyszeliście o Document of MGS2? Nie mogliście zrobić czegoś podobnego? Ech... Ale – jak się nie ma co się lubi, to się lubi, co się ma.

Podsumowując – kolekcjonerski Perfect to bardzo fajna sprawa. Oczywiście dla tych, którzy poznają się na jego wartości, czyli dla prawdziwych fanów. Ci, którzy nie wyznają kultu tej gry mogą sobie spokojnie ten zestaw odpuścić. Różnica w cenie przy sprowadzaniu nowego egzemplarza z zachodu jest niewielka. Dość powiedzieć, że przy zamówieniu kilku sztuk z Wielkiej Brytanii i podziale kosztów wysyłki cena jednego egzemplarza nie przekroczyła 280 PLN, co przy sklepowych cenach gier na Xboxa 360 w Polsce w dniu premiery było niezłym wynikiem – wyszło to bowiem taniej, niż kupiona u rodzimego pośrednika zwykła edycja gry. Jasne, Perfect Dark Zero Limited Collector's Edition nie jest żadnym objawieniem. Metalowe pudełko jest świetne i na półce prezentuje się znakomicie, ale to tylko pudełko. Komiks obejrzymy sobie raz, góra dwa i schowamy go do środka, także karta służy na razie do nie wiadomo czego, więc pożytek z niej znikomy. Płyta mogłaby mieć zawartość rozbudowaną, i to spokojnie dwudziestokrotnie, bo prawdę mówiąc po półgodzinie już wszystko widzieliśmy. Ale to w końcu gadżet, zabawka dla fanów. Właśnie dla takich, którzy „byle pudełko" lubią czule pogłaskać, „byle komiks" od czasu do czasu przejrzeć, zastosowanie „byle karty" i znaczenie symboli na niej umieszczonych będą rozgryzać godzinami, a „byle zawartość" bonusowego dysku sprawi im radość, w myśl zasady, że mają coś specjalnego związanego z ich ukochaną grą. Czyli? Gadżet w sam raz dla mnie.



Zakład fryzjerski Rareware ma wielu znakomitych klientów. Kudosy za pomysł lecą do G-Kinga.

PERFECT DARK ZERO: DOWNLOADABLE CONTENT

Chodzący po kwaterze Rareware facet ubrany w koszulkę Microsoftu, skandujący „Perfect Dark Zero on launch day!" i przejeżdżający batem po plecach co bardziej ospałych pracowników odniósł sukces – Rare faktycznie się pospieszyło i dostarczyło Perfecta na launch nowej konsoli giganta. Szkoda tylko, że kosztem pewnych rzeczy, które miały się znaleźć w PDZ. Na szczęście od razu można było usłyszeć, że to, co z gry wypadnie przed premierą, trafi do niej po premierze w formie dodatków do ściągnięcia z Xbox Live. Przyjrzyjmy się więc bliżej temu, czego możemy oczekiwać w przyszłości.

Po pierwsze – obsługa online dla pięćdziesięciu graczy. Technicznie jest to możliwe, jednak z powodu niewystarczającego czasu na testy i doszlifowanie Rareware ograniczyło liczbę grających do trzydziestu dwóch. Być może jakiś patch pozwoli w przyszłości na zwiększenie liczby uczestników multiplayerowych partii. Po drugie, dataDyne KILL TV, czyli masowa telewizja w świecie multiplayera PDZ – coś w stylu GothamTV z PGR3. Przyznam, że faktycznie momentami brakuje czegoś takiego i miło byłoby zobaczyć w akcji najlepszych graczy na świecie. Powyższe dwie rzeczy mogą, ale nie muszą, trafić do gry – poniższe natomiast według jednej z szych w Microsofcie, niejakiego Kena Lobba, trafią na pewno. A więc po kolei.

Będzie counter-operative! Tak, jeden z najoryginalniejszych trybów multiplayerowych oryginalnego Perfect Dark powróci w sequelu! Dla tych z Was, którzy nie mają pojęcia o co chodzi – krótkie przypomnienie. To tryb, w którym jeden z graczy przechodzi jakąś misję na dowolnym poziomie trudności, podczas gdy drugi wciela się w rolę przeciwników Joasi. Gdy panna Dark wyśle drugiego grającego w zaświaty, ten przenosi się do ciała innego wroga – niczym, jak to kiedyś ktoś dobrze ujął, Agent Smith w Matriksie. Przeszkadzający ma także do dyspozycji pigułkę, dzięki której może popełnić samobójstwo, w razie gdyby konsola wylosowała mu jakiegoś przeciwnika w miejscu zbyt od naszej heroiny odległym. „Zabawowość" tego trybu jest różna dla obu graczy głównie w zależności od wybranego poziomu trudności. W oryginalnym PD powstrzymanie napierającej Joasi na poziomie Agent, gdy miała masę amunicji, tylko kilka zadań do wykonania i wysoką odporność na ogień przeciwnika było prawie niemożliwe, podczas gdy na Perfect Agencie jej szanse na dojście nawet do połowy misji były znikome. Miodu trybowi jednak nie można było odmówić. Tryb counter-operative planowany jest jako bezpłatny download.

Ponadto planowane są także scenariusze. Podobnie jak za countera, nie będzie trzeba za nie płacić. Ki czort, te scenariusze? W pierwszym Perfect Dark były to po prostu multiplayerowe misje, które należało zaliczyć zarówno samemu, jak i w dwóch, trzech i czterech graczy. Należało wygrać multiplayerową partię z botami w konkretnych warunkach, czyli przy narzuconym trybie, poziomie, broniach i drużynach. Tryb ten stanowił grę samą w sobie – to w nim odblokowywało się większość rzeczy do dalszej zabawy wieloosobowej. Nie wiadomo jednak, jak zostanie on zrealizowany w PDZ. Czy scenariusze będą tylko dla jednego gracza? Czy dla dowolnej ich liczby? Czy, podobnie jak w pierwszym PD, tylko dla max czterech? Można natomiast przypuszczać, że będą tylko w trybie Deathmatch – w DarkOps nie uświadczymy wszak botów, a bez nich scenariuszy raczej ułożyć się nie da.

Na sam koniec został jeszcze dodatek pewnie najważniejszy, choć niestety już płatny (cena na razie nieznana). Chodzi oczywiście o poziomy multiplayerowe, bo początkowe sześć plus ich wariacje może nie nudzi się jakoś szybko, ale na pewno nie jest to liczba wystarczająca. W pierwszym PD było ich siedemnaście i nie obraziłbym się, gdyby taka ilość także teraz była targetem developerów, hehe. Gdy już ściągniecie dodatkowy poziom (i będziecie lżejsi o te X dolców) będziecie mogli także pograć w scenariusze przygotowane z myślą o Waszym najnowszym nabytku.

Plany są ambitne. Zobaczymy, jak to wszystko wyjdzie w praniu. Pozostaje tylko czekać, a gdy coś będzie na ich temat wiadomo, na pewno o tym napiszę.

■ ■ **Blizzard Beast**

LIMITED EDITION POD LUPĄ

Metalowe pudło

Krótki komiks

Bonusowe DVD

JAGUAR

ATARI WYPRZEDZA GENERACJĘ?

JAGUAR TO ZBYT WIELE?

Plotki na temat nowej konsoli Atari (która w założeniach miała zmiażdżyć całą konkurencję) pojawiły się już w roku 1991, jednak okazały się nie tyle odważne, co trudne do zrealizowania. Nintendo wchodziło w ostatni etap prac nad SNESem, Sony nieśmiało dłubało przy PlayStation, Sega Mega Drive sprzedawała się jak szalona, a SNK z powodzeniem promowało konsolę Neo-Geo. W takich oto okolicznościach Atari poinformowało świat o nowej, 32-bitowej konsoli Panther, która zadebiutować miała jeszcze w 1991 roku i bezpośrednio konkurować z Super Nintendo. Plotki rozwiały się wraz z targami CES (Consumer Electronics Show), na których Atari przyznało się, iż kasuje ze swych planów projekt Panther i od tej pory cały swój potencjał przeznacza do prac nad 64-bitowym Jaguarem. Prawda była taka, że Atari majstrowało jednocześnie przy obu konsolach, ale ze względu na szybki postęp prac przy Jaguarze, nie było sensu dalej inwestować w „panterę".

Premierę nowego sprzętu zapowiedziano na rok 1993, a Atari Jaguar miał być pierwszą konsolą opartą o mocarny, 64-bitowy procesor RISC. Zgodnie z plotkami, cena sprzętu ustabilizowałaby się w przedziale 100–150 dolarów, a to, jak sami przyznacie, niewiele za najmocniejszy sprzęt na rynku.

W dniu premiery, a więc w listopadzie 1993 roku Atari Jaguar rzeczywiście robił wrażenie. Maszynę napędzało łącznie pięć procesorów, zamkniętych w trzech chipach. Sercem Jaguara były dwa scalaki o idiotycznych nazwach Tom i Jerry, wspierane 16-bitową jednostką Motoroli (M68000). Nawet pomimo tego, że cenę startową Jaguara ustawiono na poziomie 250 dolarów (czyli o stówkę wyżej, niż pierwotnie obiecywano), sprzęt znikał z półek szybciej, niż świeże bułeczki. Obok konsoli i joypada, świeżo upieczeni nabywcy dostawali dodatkowo cartridge z kosmiczną strzelanką Cybermorph. Premiera urządzenia rozbudziła w Atari mnóstwo optymizmu, a firma bez wahania wpompowała w marketing blisko trzy miliony dolarów. Produkcję konsol wzięły na siebie fabryki IBM, a przynajmniej dwudziestu ówczesnych developerów third party wyraziło gotowość do współpracy. Same plusy – problem w tym, że zarówno sklepy, jak i media pamiętające poprzednie produkty Atari niespecjalnie wierzyły w jakość nowego sprzętu. Obawy te okazały się słuszne.

Kiedy opadły pierwsze emocje związane z premierą konsoli, zaczęło się marudzenie i narzekanie. Co prawda wielu graczy ucieszyła moc nowej konsoli, ale masa nabywców uznała, iż sprzęt nie dorósł do składanych obietnic. Na jaw wyszła również pewna niesmaczna sprawa. Okazało się bowiem, iż Jaguar pomimo szumnych obietnic ze strony Atari nie był w pełni 64-bitową konsolą. Jego serce stanowiły dwa 32-bitowe scalaki (wspomniany Tom i Jerry), które wspólnie przetwarzały dane. Producent dokładał jednak wszelkich starań, aby urządzenie wypromować na pierwszą 64-bitową platformę do gier i aby taki wizerunek zaistniał w głowach graczy. Sprawa być może nie byłaby tak poważna, gdyby nie fakt, iż cała ta mieszanka 16 i 32-bitowych procesorów była niesamowicie trudna do zaprogramowania. A ponieważ Atari nie dostarczyło programistom optymalnych narzędzi do pisania gier, premiery tytułów były albo konsekwentnie opóźniane w stosunku do pierwotnych zapowiedzi, albo w ogóle kasowane z list wydawniczych. Zdarzało się nawet, że developerzy, z którymi Atari podpisało umowy nigdy nie przygotowali nawet jednego tytułu na tę konsolę. Słabo?

Przyjrzyjmy się jednak grom, które Atari zaprezentowało na starcie Jaguara.

TECHNIKALIA

Procesor: 64-bitowy „Tom", 32-bitowy „Jerry" oraz 16-bitowa Motorola 68000 | Zegary: 25.591 MHz (Tom), 26.6 MHz (Jerry), 13,295 MHz (Motorola 68000) | Pamięć RAM: 2 MB | Procesory graficzne: 32-bit RISC GPU, 64-bit RISC Object PU, 64-bit RISC Blitting PU | Maksymalna rozdzielczość: 800 x 576 | Paleta kolorów: 65,536 na ekranie z palety 16,7 mln (24-bit True Color) | Dźwięk: 16-bitów, 44 KHz stereo (jakość CD) | Pojemność carta: do 6 MB

JAGUAR NIE TAKI MOCNY!

Ciężko jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy Atari Jaguar to pierwsza 64-bitowa konsola do gier. Okazuje się, że jedynie dwa z pięciu procesorów tykających w Jaguarze (blitting i object processor) można uznać za w pełni 64-bitowe konstrukcje. A ponieważ obie jednostki zamknięto w chipie Tom, nic dziwnego, że uznany on został za 64-bitowe serce Jaguara. Zgodnie ze słowami Jeza Sana z Agronaut Software, tyle samo bitów ma również architektura pamięci w konsoli Atari. Gorzej natomiast, jeśli idzie o resztę podzespołów Jaguara (w tym procesor graficzny), które wykonano w technice 32-bitowej. Ciężka sprawa, nie uważacie? Większość developerów zgodnie uważa, że Jaguar JEST 64-bitowym systemem. Problem w tym, że niekompletnym.

Pierwszą z nich był wspomniany wcześniej Cybermorph, którego dodawano w pudle do każdego egzemplarza konsoli. To smutne, ale pierwsza 64-bitowa gra cierpiała na niską liczbę szczegółów, kiepskie projekty poziomów i strasznie ubogą paletę kolorów. Kolejne gry, takie jak Trevor McFur in the Crescent Galaxy, Raiden, czy Dino Dudes zebrały jeszcze większe cięgi – między innymi za to, że wyglądały jak tytuły żywcem przeniesione z 16-bitowych konsol. Lepsze czasy nadeszły wraz z Tempest 2000, odświeżonym i niesamowicie miodnym hitem Jeffa Mintera, który z miejsca zgarnął kilkanaście branżowych nagród. Wraz z Tempest nastała również era najlepszych gier, jakich kiedykolwiek doczekał się „kocur". Wśród nich znalazł się Doom, Wolfenstein 3D oraz Alien vs. Predator – gry, które odnotowały najwyższą sprzedaż na tym systemie. Najważniejszy dla Atari miał okazać się rok 1994, ale niestety – był to ogólnie słaby okres dla wszystkich gier video. Mimo iż w ofercie Jaguara pojawiły się takie perełki, jak Checkered Flag, Kasumi Ninja i Club Drive – ludzie w dalszym ciągu traktowali Segę Mega Drive i Super Nintendo jako lepszą i bogatszą w gry alternatywę. Natomiast amerykańskie premiery nowych konsol – Sony PlayStation i Segi Saturn automatycznie sprawiły, że wszyscy, nawet najwięksi fani Atari momentalnie podarowali sobie 64-bitową maszynę. Jasne, za Jaguarem przemawiały liczby (64-bitowe podzespoły!), ale nie miały one żadnego znaczenia w momencie, kiedy Sony i Sega pokazały, do czego zdolne są ich 32-bitowe potwory. Atari nie dawało za wygraną – z miejsca zapowiedziany został napęd CD do konsoli, nowy, zaawansowany technicznie joypad, a także kolejne tytuły, w tym Primal Rage i NBA Jam Tournament Edition.

Niestety, po okresie świątecznych zakupów w 1995 roku Atari wiedziało już, że nie będzie w stanie walczyć z konkurencją. Na początku 1996 roku firma publicznie ogłosiła, że łączy się z JTS (producentem elektronicznego sprzętu) i ucina jakiekolwiek wsparcie dla Jaguara. Dokładnie w tym samym momencie ukazała się ostatnia gra na Jaguara – Fight For Life (cóż za ironia), a pracownicy Atari wysypali się na bruk.

KUPUJESZ?

Nie oszukujmy się – Jaguar zawitał w Polsce równie szybko, jak zniknął. Ciężko odnaleźć 64-bitowe dziecko Atari na którejkolwiek z polskich aukcji internetowych choć niewykluczone, że konsolę namierzycie w osiedlowym komisie. Z pomocą jak zawsze przychodzi amerykański ebay.com, na którym aż roi się od czarnych pudel z kocimi oczami. Podstawowa cena za używaną konsolę waha się w przedziale od 45 do 50 dolarów, co w przeliczeniu na złotówki daje nam kwotę około 160 złotych. Niemal cztery razy drożej, niż za Segę Mega Drive... Inaczej natomiast ma się sprawa napędów CD-ROM – nie dość, że jest ich mało, to ich ceny zaczynają się dopiero od 100 dolarów (320 złotych). Nawet na ebayu ciężko będzie kupić pojedyncze egzemplarze gier, bo ludzie pozbywają się z reguły całych kompletów. Paczka składająca się z 24 gier kosztuje obecnie 350 dolarów (prawie 1100 złotych!). Pozostaje pytanie – ile jesteście w stanie zapłacić za sentyment do ostatniej konsoli Atari?

KONSOLA TO NIE WSZYSTKO

Jaguar CD prawdopodobnie osiągnąłby niemały sukces, gdyby Atari wprowadziło go do sklepów wcześniej.

Rozszerzenie pojawiło się na rynku momencie, gdy konsola powoli odchodziła w zaświaty i dlatego na nośnikach CD nie zdążyło ukazać się zbyt wiele gier. Samo urządzenie, mimo iż duże i ciężkie, bez problemu montowało się u góry konsoli, wtykając je w slot na cartridge. CD-ROM wyposażono we wszystkie niezbędne wtyczki i dziury, dzięki czemu nie trzeba było zdejmować go z konsoli za każdym razem, kiedy wracała ochota na zabawę z cartami. A ponieważ na płytach nie można zapisywać stanów gier, Atari wprowadziło do sprzedaży cartridge o nazwie Memory Track, pełniący rolę karty pamięci. To jednak nie wszystko. Napęd CD-ROM wyposażono w specjalne oprogramowanie o nazwie Virtual Light Machine. Wystarczyło odpalić na nim dowolny kompakt z muzyką, a VLM zaczynało generować prześliczne efekty graficzne. Swoją drogą, wygląd CD-ROMu od Jaguara kojarzy nam się... z deską klozetową.

Marne są szanse na to, aby jakikolwiek producent konsoli przygotował joypad podobny do tego, którym szczycił się Jaguar. Manetka nie była co prawda bezprzewodowa i nie miała analogowego kontrolera, ale mimo tego udało się na niej upchnąć siedemnaście przycisków!! Przyznacie, że to strasznie dużo. Początkowo Atari miało dosyć ciekawy pomysł. Do każdej gry dodawane miały być specjalne nakładki, które mocuje się na dwunastu dolnych przyciskach joypada. W ten sposób gracze ułatwiali sobie dostęp do poszczególnych funkcji i broni w grach, bo w odpowiednich miejscach pada widniały ich symbole. Szaleństwo Atari poszło o krok dalej. W niedługim czasie firma przygotowała Jaguar Pro Controller, a więc joypad, na którym znalazły się 22 przyciski! Szkoda, że z tej dodatkowej piątki korzystało raptem osiem gier. W tym Primal Rage.

Jaguar, tak jak każda szanująca się konsola, zaproponował w końcu graczom podpięcie więcej, niż dwóch joypadów. Jeden Team Tap pozwalał na bezstresową zabawę czterem osobom, zaś dwie przejściówki pozwalały zmierzyć się ośmiu szaleńcom jednocześnie!

Oto urządzenie, które jako jedyne pozwalało nagrywać progres w grach wydanych na nośnikach CD. Memory Track Cartridge był obowiązkowym zakupem w momencie, gdy weszło się już w posiadanie Jaguar CD.

Jaguar Jag Link Interface to mini zestaw, w skład którego wchodziły dwa niewielkie pudełeczka wtykane w porty konsol oraz długaśny kabel sieciowy. Te małe urządzenia pozwalały w rzeczywistości łączyć ze sobą dwie konsole Atari i rozgrywać w ten sposób multiplayerowe sesje. Problem w tym, że na rynku pojawiły się zaledwie 3 (TRZY!) gry korzystające z dobrodziejstw Jag Linka – Air Cars, BattleSphere oraz Doom: Evil Unleashed.

CatBox to solidny kawał elektroniki, który firma ICD zbudowała z myślą o hardkorowych fanach Jaguara. Podpinając CatBoxa do konsoli automatycznie uzyskiwało się dostęp do tak pomocnych gniazd, jak S-Video, RGB, wyjście stereo na słuchawki z oddzielną regulacją głośności, a także portów RS232 oraz RJ11. Szkoda, że ICD szybko zaprzestało budowy tych zabawek. Zapotrzebowanie graczy było spore, a na rynku znalazła się tak mała ilość CatBoxów, że kupienie własnego egzemplarza z drugiej ręki graniczy z cudem.

EMULATOR

Lubicie emulować stare konsole na komputerze? Musicie zatem wiedzieć, że scena rozpracowująca Jaguara działa niezwykle prężnie, a na stronie http://icculus.org/virtualjaguar/ znajdziecie emulator opisywanej w tym miesiącu platformy. W tej chwili Virtual Jaguar (bo tak nazywa się emulator) uruchamia się wyłącznie w systemie Windows, jednak ambicją autorów jest, aby aplikacja działała także na Macu i Linuxie. Na wspomnianej stronce obejrzycie dodatkowo screeny z pierwszych działających gier, a także wbijecie się na forum autorów. Pożyteczna sprawa.

GRYWALNY SZEŚCIOPAK

Może nie były to najładniejsze gry pod słońcem, ale tak właśnie wyglądały pierwsze 64-bitowe hity.

ZOOL 2 – Jaguar, podobnie jak stara, dobra Amiga, okazał się idealną platformą pod dwuwymiarowe gry zręcznościowe. Zool 2 pod każdym względem przypominał Sonica, ale gra była na tyle przyjemna, że automatycznie wybaczało jej się podobieństwa do maskotki Segi. Zool to mrówek, którego zadaniem było przebiegnięcie poziomu i zebranie jak największej ilości ciastek i lizaków. Być może akcja gry toczyła się w cukierkowym świecie, ale Zool nie miał problemów z dobyciem miecza i chlastaniem przeciwników na drobne. Płynna animacja, żywe kolory i wysoki poziom trudności stawiały ten sequel w czołówce zręcznościówek na 64-bitową konsolę.

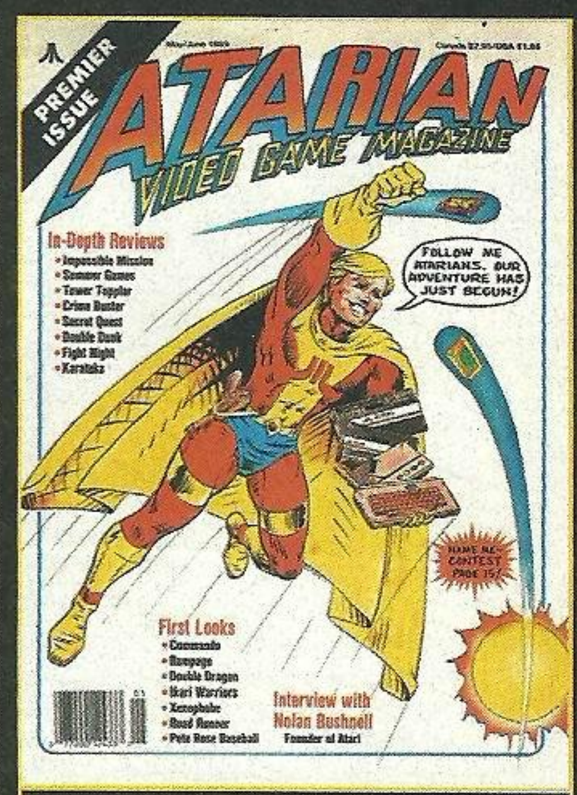
TEMPEST 2000 – Proste pomysły są najlepsze i Atari dobrze o tym wiedziało, kiedy zgodziło się wydać na Jaguara odświeżony hit Jeffa Mintera. Tempest 2000 to eksplozja muzyki, kolorowej grafiki i prostych zasad, w myśl których należy strzelać do nadlatujących statków. Ekran co chwilę rozświetlają eksplozje, z głośników wydostaje się kapitalny dźwięk, a strąceni przeciwnicy zostawiają po sobie ciekawe dopałki i bonusy. Jeśli zastanawia Was, jak wyglądał oryginalny Tempest, to na carcie znajdziecie aż trzy odmiany tej gry, a wśród nich – wspomniany klasyk. Tempest 2000 zdecydowanie sięgnął po tytuł najbardziej grywalnej zabawki na Jaguara.

RAYMAN – Dziesięć lat temu Rayman okazał się na tyle trafionym pomysłem Ubisoftu, że firma zaczęła konwertować go na wszystkie platformy do gier. Równocześnie z wydaniem gry na Jaguara, Rayman pojawił się również na PlayStation, Saturnie i PC, ale najpiękniej zaprezentował się właśnie na konsoli Atari. Tylko Jaguar wyświetlał 65 tysięcy kolorów generując przy tym stale sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę. Rayman z pewnością nie był równie dynamiczny i szalony co Zool 2, ale artyzm z jakim go wykonano nie miał równych wśród pozostałych platformówek. Aha, no i przyjrzyjcie się samemu Raymanowi. Wśród bohaterów gier ciężko znaleźć coś równie niekompletnego i sympatycznego.

RAIDEN – Tytułowy Raiden to mały samolot bojowy, którego zadaniem było samodzielne rozwalenie wrogich wojsk. Raiden wyposażony został w pakiet bomb, naprowadzanych rakiet i ciężkie, automatyczne działo – w ten sposób o wiele łatwiej rozprawiał się z nadlatującymi samolotami i wlokącymi się po ziemi czołgami. Raiden miał wszystko, czego potrzebował dobry tytuł, aby uzależnić grającego – dużo wehikułów do rozwalenia, gigantycznych bossów blokujących drogę do kolejnej planszy oraz ogromne ilości bonusów, które poprawiały wydajność pojazdu. Jeśli gra okazała się zbyt trudna, do zabawy można było zaprosić drugiego gracza i przejść ją w trybie kooperacji. Szkoda, że nijak nie widać po Raidenie tych 64-bitów.

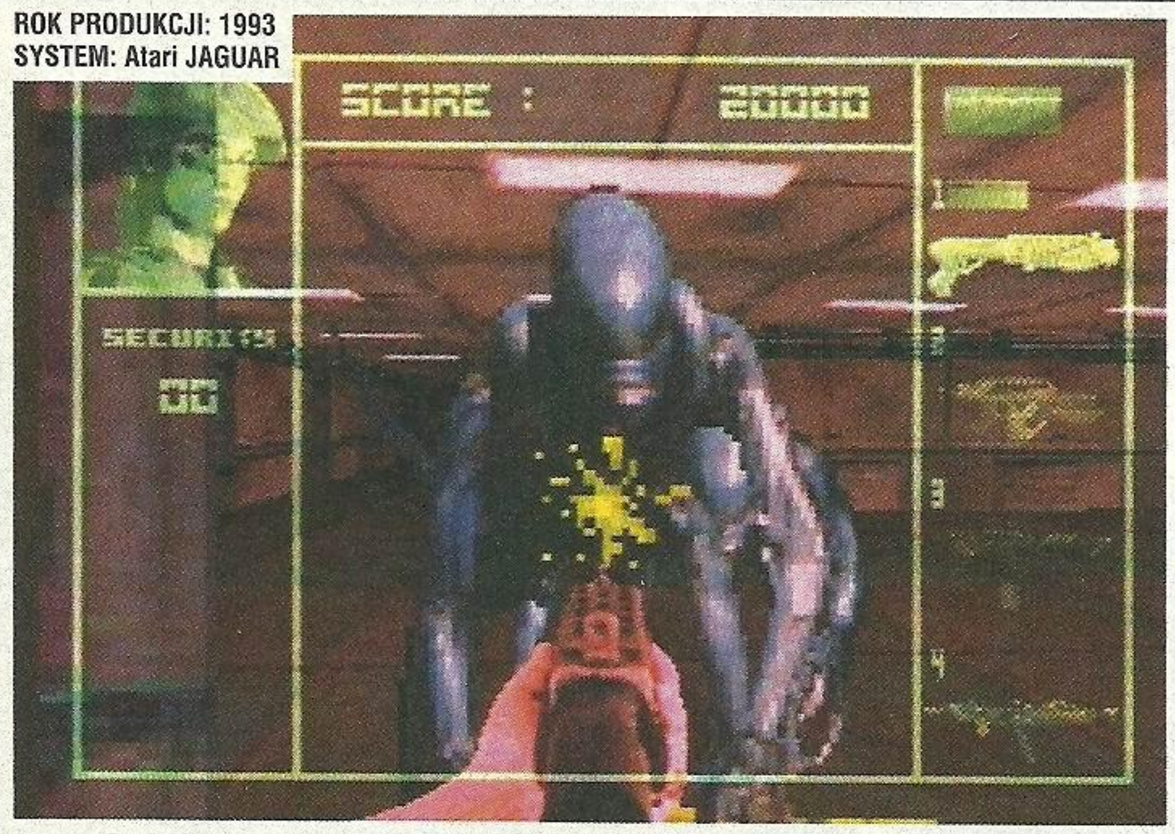
PRIMAL RAGE – O, tak! „Pierwotny Gniew" był najlepszym wyborem w czasach, kiedy Mortal Kombat powoli ulegał korozji. W Primal Rage żegnaliśmy zwykłych wojowników, a ich miejsce zajęły żądne krwi dinozaury. Walki potworów niekoniecznie musiały przypaść do gustu, ale faktem jest, że gra miała elastyczny system combosów, groteskowe fatality i ciekawsze specjały niż seria MK. Ciężko odmówić Primalowi poczucia humoru. Walkom potworów przyglądali się podekscytowani członkowie różnych plemion, a zjadanie ich uzupełniało energię. Bardzo ciekawie wykonano również samych „zawodników". To, co widzicie na ekranie to nic innego, jak kukiełki wyświetlane w stopklatce. Pomysłowe, prawda?

BRUTAL SPORTS FOOTBALL – Jedna piłka, dwie bramki i tuzin ostrych narzędzi, którymi można okładać przeciwników – tak według Telegames wyglądał będzie w przyszłości sport. Po wybraniu jednej z czterech drużyn, naszym zadaniem było nie tylko strzelenie większej ilości bramek, niż przeciwnik, ale dodatkowo okładanie wrogich zawodników wszystkim, co znalazło się pod ręką. Każdy mecz kończył się stratami w ludziach i uciętymi kończynami, a zarobione pieniądze przeznaczało się głównie na leczenie. Podczas „meczów" na boisku pojawiały się dopałki, które chwilowo poprawiały obronę i atak zawodników. BSF jako jedyna sportowa gra na Jaguarze, pozwalała na wyrażenie swych uczuć względem przeciwnika.



Atari to jednak nie tylko Jaguar. To także swoista kultura początku lat osiemdziesiątych. Jasne, firmie można zarzucać niską jakość oferowanego towaru (padające magnetofony do Atari 65XE, tandetne konsole Atari 2600), ale należy pamiętać, że była ona pionierem na rynku gier video.

ROK PRODUKCJI: 1993
SYSTEM: Atari JAGUAR



ALIEN VS. PREDATOR

►► Tych kilka paskudnych screenów, które widzicie wokół tekstu, trzynaście lat temu należało do najbardziej widowiskowej gry, jaka pojawiła się na Jaguarze. Tym, co wyróżniało Alien vs. Predator spośród współczesnych jej shooterów była nie tylko nowa jakość grafiki, ale także możliwość ukończenia gry jedną z trzech postaci. Rozpoczynając zabawę można było wcielić się zarówno w żołnierza marines jak i w jedną z dwóch tytułowych maskotek – Obcego i Predatora. A ponieważ statek-baza, na którym toczyła się akcja, to hermetyczny i szczelnie zamknięty obszar – jasne było, że pod koniec gry przy życiu pozostanie tylko jedna rasa.

Mimo iż gra miała na pokładzie dwóch największych i najbardziej krwawych zabijaków kina akcji, najfajniej grało się uzbrojonym po zęby komandosem. Jasne, granie nim być może nie wnosiło do gatunku strzelanin niczego nowego, ale z drugiej strony była to najlepiej wyekwipowana postać w grze. Wizjery zamontowane w goglach żołnierza na bieżąco wyświetlały stan amunicji, energię, dostępne bronie i – co najważniejsze – radar informujący, z której strony nadciąga zagrożenie. Najsłabiej grało się Alienem, którego jedyną bronią był ogon i ta mała, cholernie ostra szczęka przebijająca pancerze i rozszarpująca ciała przeciwników. Pytacie o Predatora? Ha, zamaskowany łowca to najlepszy wybór dla początkujących graczy – nie tylko dlatego, że miał na podorędziu najpotężniejsze bronie, ale również dlatego, że potrafił znikać i atakować przez zaskoczenie. Oczywiście każda z trzech postaci miała inne cele. Zadaniem żołnierza było uruchomienie mechanizmu samozniszczenia bazy, Predator robił wszystko, żeby ubić Królową Obcych, natomiast zadaniem obślizgłych paskud była ochrona matki.

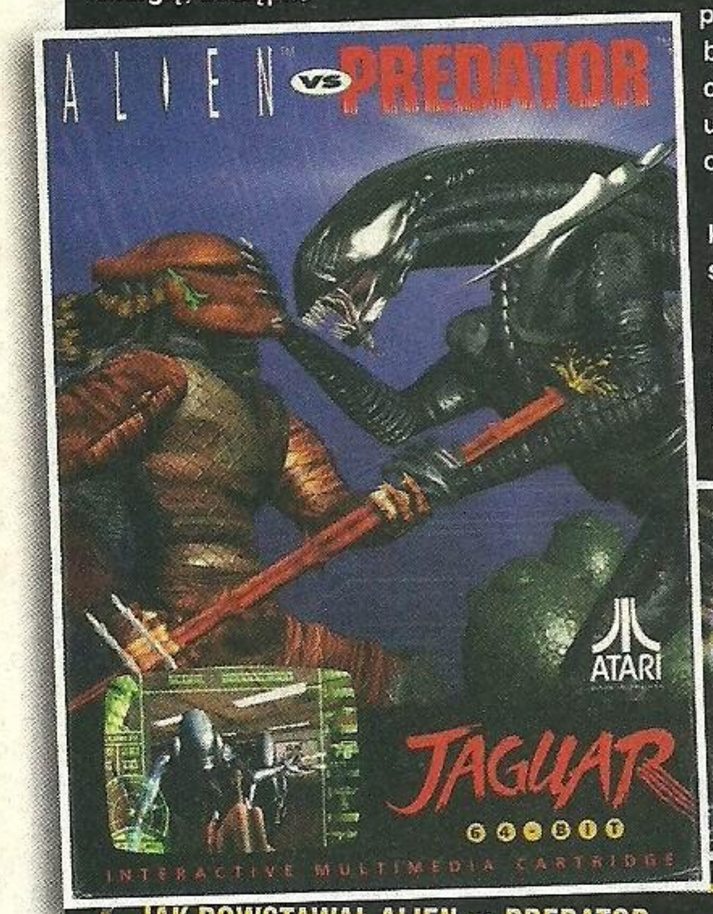
AUTORZY WYMYŚLILI SOBIE, ŻE CISZA I KROKI ZBLIŻAJĄCYCH SIĘ NIEPRZYJACIÓŁ NAJLEPIEJ ZBUDUJĄ KLIMAT ZASZCZUCIA. MIELI RACJĘ.

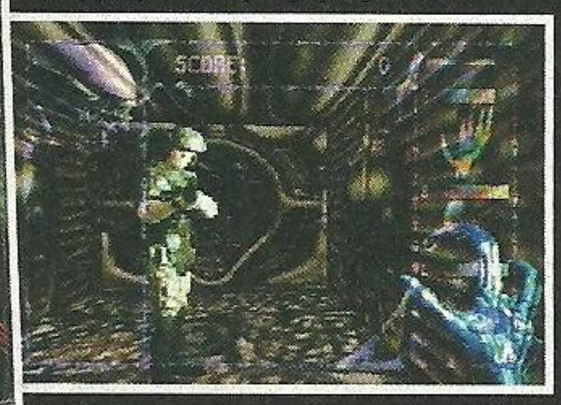
Alien vs Predator to bodajże jedyna gra, która korzystała ze wszystkich siedemnastu przycisków joypada Jaguara. Ale jak! Do każdego egzemplarza gry dodawane były wkładki, które nakładało się na przyciski pada. Od tej pory nie trzeba już było bawić się w zapamiętywanie, który przycisk aktywuje jaką broń, bo wszystko było jasno i wyraźnie oznaczone. Aha, obszar, na którym ścierali się ludzie, Obcy i Predatorzy, był naprawdę pokaźnych rozmiarów. Gdyby nie ukryta pod jednym z przycisków mapa, postacie gubiłyby się co kilka minut. A musicie wiedzieć, że w przeciwieństwie do innych shooterów fpp, tutaj przeciwnicy za każdym razem pojawiali się w innych miejscach. Tym samym – nigdy nie było wiadomo, skąd nastąpi kolejny atak.

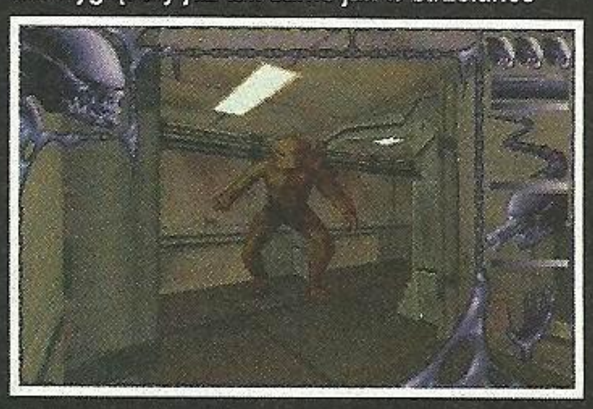
Patrząc na te screenshoty, ciężko uwierzyć, że swym wyglądem AvP trzynaście lat temu podnosił graczom ciśnienie. Cóż, kiedy przeciwnicy podchodzili BARDZO blisko ekranu, to piksele na ich cielskach urastały do rozmiarów pięści. Jeśli natomiast walkę nawiązywało się z dystansu, wszystko było cacy. Trzy lata po Alien vs Predator pojawiła się gra Alien Trilogy na PlayStation i mimo że uznano ją wówczas za jedną z najlepszych strzelanek fpp, nawet w połowie nie umywała się ona do jaguarowego hitu. W żadnej innej grze opuszczone korytarze i sylwetki przeciwników nie wyglądały już tak samo jak w strzelance firmy Rebellion. Warto wyróżnić oprawę dźwiękową AvP. Momentami wydawało się, że ryki Predatorów i wrzaski Obcych przeniesiono bezpośrednio z filmów na mały cart konsoli. No i jeszcze jedno – w tej grze praktycznie nie było muzyki! Autorzy wymyślili sobie, że cisza i kroki zbliżających się nieprzyjaciół najlepiej zbudują klimat zaszczucia. Mieli rację.

Alien vs. Predator to jeden z nielicznych tytułów udowadniających, że Jaguar ma w sobie 64-bitowy potencjał. Jeśli zatem planujecie wygrzebać tę konsolę spod ziemi i włączyć ją w poczet domowej kolekcji, Alien vs. Predator będzie grą, od której warto zacząć przygodę. Grafika nie była jedynym elementem, za który AvP zbierało pochwały. Otóż była to jedna z niewielu strzelanek fpp, która w żaden sposób nie klonowała Dooma, proponowała własny klimat, postacie i kawał solidnej akcji.

Matt ■ ■







JAK POWSTAWAŁ ALIEN vs PREDATOR

Prace nad Alien vs. Predator nie rozpoczęły się w wielkim, kilkudziesięcioosobowym biurze, ale w... studenckiej piwnicy. „Jedynym źródłem światła była dziura, przez którą wrzucano węgiel." – mówi Jason Kingsley, jeden z twórców hitu. „To miejsce mogłoby być jedną z lokacji w grze." – dodaje. Współpraca Atari z sześcioosobową grupą Rebellion (bo tak nazwali się programiści z piwnicy) rozpoczęła się w dniu, kiedy chłopaki zaprezentowali krótkie, trójwymiarowe demo gry. Atari dostrzegło ogromny potencjał tkwiący w młodych programistach, tym bardziej, że jako jedni z nielicznych specjalistów w tamtych czasach, potrafili stworzyć trójwymiarową grafikę. „To były dziwne czasy," – mówi Chris, współzałożyciel Rebellion – „byliśmy małą, sześcioosobową grupą, która zaczęła pracować nad czymś wielkim. Nawet nie wiedzieliśmy, do czego zdolny jest Jaguar."

Po kilku miesiącach ciężkich prac stało się jasne, że AvP będzie poważnym, pierwszoligowym tytułem na tę konsolę. Co ciekawe, na początku Atari strasznie nie chciało, żeby nowa gra o Obcych i Predatorach była trójwymiarowym shooterem. A gdzie tam. W tamtych czasach salonami gier rządził dwuwymiarowy Alien vs. Predator firmy Capcom, w którym płaski (oczywiście) ludek napierał w prawo i masakrował hordy Obcych. „Atari chciało nawalankę w stylu Double Dragon," – mówi Kingsley – „na szczęście przekonaliśmy ich do naszej koncepcji gry, a więc trójwymiarowego shootera fpp z digitalizowanymi postaciami o filmowej jakości." Decyzja była naprawdę odważna, bo kiedy rodził się Alien vs. Predator, gatunek first person shooterów jeszcze nie istniał. Jasne, pecetowcy wymiatali w Wolfensteina 3D, ale dopóki nie powstał Doom, dopóty trójwymiarowe strzelanki z perspektywy pierwszej osoby w świadomości graczy nie istniały. Inną, równie odważną decyzją było danie graczom możliwości zabijania jako zła postać.

Formuła przygotowana przez braci Kingsley chyba zadziałała, bo ich grę kupiło osiemdziesiat procent właścicieli Jaguara. „Szczególnie dumni jesteśmy z techniki, której użyliśmy do przygotowania postaci," – tłumaczy Kingsley – „zanim umieściliśmy Aliena w grze, wcześniej zbudowaliśmy jego model w rzeczywistości, zrobiliśmy mu kilka zdjęć, a następnie za pomocą Deluxe Painta przenieśliśmy do gry." Taki zabieg sprawił, że AvP nabrał fotorealistycznego wyglądu i między innymi dzięki temu tak dobrze go wspominamy.

TAITO LEGENDS

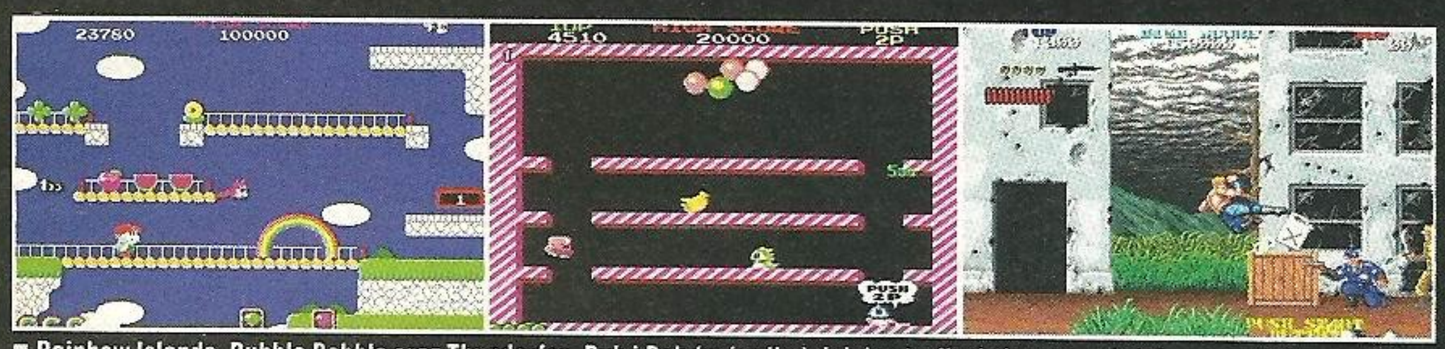
JEST BUBBLE BOBBLE, RAINBOW ISLANDS I NEW ZEALAND STORY!

■ New Zealand Story (z prawej) do dziś jest perłą pośród wczesnych gier Taito.

►► Ach, Taito. Firma, która kompletnie nie odznalazła się w 32-bitach, nie mówiąc już o konsolach obecnej generacji. A przecież w jej katalogu znajduje się sporo gier święcących nieliche triumfy na automatach, a także, w postaci mniej lub bardziej udanych konwersji, na 8-bitowych maszynach do grania. Dwadzieścia dziewięć gier to porażająca liczba, i choć większość z nich nie zasługuje na miano „legend", znajdą się trzy, dla których warto mieć ten zestaw w swojej kolekcji. Te trzy pozycje to oczywiście megahity dawno już minionej ery, znane chyba wszystkim retrofanom z powodu uwielbienia, jakie wywoływały na Amidze czy Commodore 64. To Bubble Bobble, Rainbow Islands i New Zealand Story. Bubblujące sesje w multiplayerze, to jedno z moich najwspanialszych doświadczeń z grami. W ówczesnym czasie mało było też platformówek mogących równać się z przygodami atakującego tęczą chłopca w Tęczowych Wyspach. Taito wspięło się na wyżyny designu platformówek z Nowozelandzką Historią, a żółty ptaszek Kiwi i ogólna kolorystyka New Zealand Story do dziś luzują, jak mało która gra. W fatalnym ruchu Taito nie pociągnęło mocniej New Zealand Story, bo mogło z tej pozycji w swoim czasie uczynić liczącą się do dziś konkurencję dla Mario i Sonica.

Dwie części Space Invaders dziś nie kopią już zadka tak, jak kiedyś. Podobnie jak pozbawione automatu z przymocowanym do niego UZI Operation Wolf, a także masa innych gier, z którymi czas nie obszedł się tak łaskawie, jak z trzema klasykami. Strzelanina z windami Elevator Action, logiczny Ultimate Qix, czy dość przeciętny, ale bardzo ładny klon Contry w postaci Thunderfox wprawdzie nie odrzucają od ekranu, ale daję im po kilka minut Waszego zainteresowania.

Na koniec zaś dodatki, o których zapomnieli autorzy pozostałych dwóch gier opisywanych na tej stronie. Są wywiady z twórcami większych hitów, można też obejrzeć sobie ówczesne materiały promocyjne.
Jeśli dobrze wspominacie wielką trójcę Taito, sprawdzając ten zestaw przekonacie, się, że te gry praktycznie się nie zestarzały. Mam jednak nadzieję, że do Taito Legends 2 autorzy wrzucą Chase HQ i Puzzle Bobble, których z przyczyn nieznanych zabrakło w tym zestawie.
Gulash ■ ■



■ Rainbow Islands, Bubble Bobble oraz Thunderfox. Bub i Bob (w środku) dalej potrafią dać masę radości, szczególnie w multi...

DEVELOPER: TAITO | WYDAWCA: XPLOSIV | KONSOLA: PS2 I XBOX | OCENA: 6/10

SEGA CLASSICS COLLECTION

POMYSŁ MOŻE I CIEKAWY, ALE WYKONANIE WOŁA O POMSTĘ...

■ Outrun, Space Harrier i... tak, dobrze widzicie – Golden Axe. Niektórych rzeczy po prostu nie wolno tykać amatorom.

►► Wszystkie gry znajdujące się w tym zestawie były sprzedawane osobno w Japonii. Szok. Wprawdzie kosztowały sporo mniej, niż nowe pozycje, niemniej fakt ten świadczy, że siła retrogrania jest olbrzymia w Kraju Kwitnącej Wiśni.
Sega Classics Collection to dziesięć starych gier „Zygi" z odświeżoną grafiką i dźwiękiem. Odświeżali to chyba amatorzy, bo efekt jest po prostu koszmarny i zdecydowanie lepiej było zostawić te gry takimi, jakimi były. Albo chociaż do tych remake'ów dołączyć oryginalne wersje z automatów. Bo mówimy o w większości dobrych, klasycznych tytułach: Space Harrier, Outrun, Monaco GP, Fantasy Zone, Columns, Bonanza Bros., Alien Syndrome, Virtua Racing, Tant R i Golden Axe to klasyki salonów, które doczekały się licznych konwersji na przestrzeni lat. Niestety, wygląda to wszystko po prostu fatalnie – jak, nie przymierzając, superniskobudżetowe gry na PS one. Mało tego – konwertujący gry amatorzy pogrzebali także przy mechanizmach, pozmieniali trochę sterowanie paprząc wszystko, czego się dotknęli. Czemu mój wielki barbarzyńca w Golden Axe rusza się jak mucha w smole? Czemu nie da się praktycznie skręcać fajowymi furkami w Outrunie, TYM kultowym Outrunie? Nawet Space Harrier, jedno z pierwszych dzieł Yu Suzukiego wygląda jakby ktoś przepuścił go przez maszynkę do mielenia mięsa; po prostu obrzydliwie. Remiksy oryginalnych utworów brzmią tak, jakby nagrano je na dziecinnym syntezatorku z hipermarketu, a sami wiecie, że gitara odtworzona w MIDI, to po prostu wielka tragedia. Dodane w niektórych grach tryby można o kant biurka potłuc. Ech...
Jedyną grą wyróżniającą się nieco z tego tałatajstwa jest Virtua Racing. Gdy zawitała do salonów gier ładnych kilka lat temu, wzbudzała nielichy entuzjazm i, tak, tak – szokowała, a także rozpoczęła triumf serii Virtua. Konwersja tej akurat gry przebiegła jakoś lepiej, bo i praktycznie niczego nie dorobiono na siłę.
I nie pomoże tu obniżona cena tego zestawu – koszmarstwo, ohyda, kolejny gwóźdź do trumienki, którą powoli zbija sobie z desek Sega. Omijać, unikać, nie wchodzić w bliższy kontakt.
Gulash ■ ■

■ Virtua Racing to jedny powód, by sprawdzić kolekcję Segi

DEVELOPER: SEGA | WYDAWCA: SEGA | KONSOLA: PS2 | OCENA: 2/10

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

NAMCO EKSPLOATUJE SWOJE KLASYKI BEZLITOŚNIE I DO OPORU

■ Klasyka na ekranie PSP – Dig Dug i Tower of Druaga. Bueerk.

►► Seria Namco Museum nie ma końca – zebrane do kupy klasyki tej zasłużonej dla salonów i konsol firmy okupują od kilku ładnych lat każdą stacjonarną, a teraz także i przenośną konsolę. Zestaw podzielony jest na dwie części; klasyczną i odświeżoną. Z klasyków możemy zagrać między innymi w Tower of Druaga, Rolling Thunder, Pac-Mana, Galaxian i Galagę, Rally X, Dig Duga i Dig Duga 2, które są perfekcyjnie emulowane przez PSP, ale chyba niczego innego nie można było spodziewać się po grach sprzed kilkunastu lat. Ich oprawa jest oczywiście umowna; kilka piskeli na krzyż wygląda żałośnie na ekranie najmocniejszego handhelda. Ponieważ gry były pisane z myślą o kineskopach 4:3, zajmują połowę ekranu PSP. Można je rozciągnąć, ale wyglądają wtedy jeszcze gorzej. Niektóre gry, jak na przykład Galaga, pozwalają na granie pionowo, ale żadna to atrakcja. Niemniej jednak, jeśli odwiedzaliście kiedyś salony gier i wrzucaliście żetony w paszczę automatów, z pewnością uronicie szczerą łzę nad niejednym tytułem. Do moich ulubionych należą: strzelankowy Rolling Thunder, utrzymana w klimatach fantasy (i zerżnięta deko z Kung-Fu Mastera) Tower of Druaga oraz, co oczywiste, chyba największy przebój Namco tamtych lat – Dig Dug.
Gwoździem programu są odświeżone wersje niektórych klasyków. Pac-Man, Dig-Dug, Galaga, Rally-X mają trójwymiarową grafikę, normalną muzykę i efekty dźwiękowe, a także nowe plansze i levele. W te pozycje można także grać w multiplayerze przez Wi-Fi (stąd podtytuł całej kolekcji), ewntualnie przesłać za pomocą sharingu demo kolekcji koledze. Aha, gra wymusza upgrade oprogramowania do nowej wersji.

Wszystko byłby w porządku, gdyby ten pakiet kosztował jakieś niewielkie w porównaniu do innych gier pieniądze – powiedzmy pięćdziesiąt złotych, co i tak już jest sporym wydatkiem. Niestety, choć większość tych gier budzi miłe wspomnienia, ekscytacja spowodowana powrotem do przeszłości mija po kilkudziesięciu sekundach, gdy gracz odkryje, jak bardzo archaiczne są to pozycje. Nowe wersje dają więcej zabawy, ale ile można zżerać kropek Pac-Manem? Tak czy inaczej, PSP jest przeznaczone do innych zadań, a te gry chyba jednak powinny pozostać w krainie wspomnień.
Gulash ■ ■

■ Odświeżona Galaga i Pac-Man wyglądają soczyście, ale rządzą nimi mechanizmy z poprzedniej epoki.

DEVELOPER: NAMCO | WYDAWCA: NAMCO | KONSOLA: PSP | OCENA: 4/10

SONY

PS ONE ZONE

W CO GRAĆ, GDY MACIE PS ONE

PlayStation

GO-KARTY

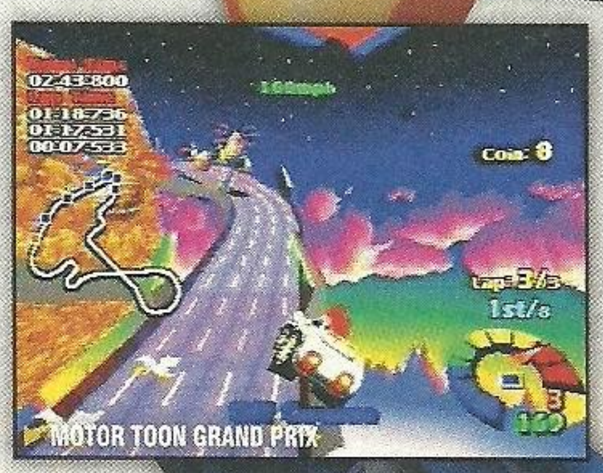
Nowy rok proponuję rozpocząć z tak zwanym jajem. A nic tak kilka lat temu nie rozweselało właścicieli PS ONE, jak wyścigi gokartów, zwłaszcza, jeśli można było szaleć w czteroosobowych zespołach. Przed Wami najlepsze pozycje z tego gatunku.

Wyścigi szalonych gokartów aż proszą się o niepoważne i kreskówkowe klimaty. Przygodę z małymi wyścigówkami najlepiej zacząć od **Motor Toon Grand Prix**, gry, którą Sony po długim namyśle zdecydowało się wydać także poza granicami Japonii. Jednym z największych atutów gry, poza zabawną oprawą audio-video, był zręcznościowy, poślizgowy model jazdy. Co ważne, wielu graczy i recenzentów porównywało go do takich gier, jak Ridge Racer Revolution oraz Sega Rally, czyli najlepszych wyścigów tamtego okresu. Właśnie przez ten model jazdy Motor Toon Grand Prix był grą szalenie prostą. Łatwo było się w nią wgryźć i jeszcze łatwiej odsadzać kolejnych przeciwników. Pytacie, co zabawnego było w oprawie gry? Cóż, zbyt duże postacie osadzone w zbyt małych pojazdach już chyba zawsze będą przyprawiać mnie o radość. Dodajmy, że tak przygotowane pokraki uzbrojone zostały w groteskowe spluwy, którymi wzajemnie się ostrzeliwały. Szkoda, że w Motor Toon Grand Prix nigdy nie znalazł się tryb split-screen. Jeśli chcieliście wyzwać kumpla na pojedynek, wcześniej należało zaopatrzyć się w drugą konsolę, telewizor i specjalny kabel łączący Wasze szaraki.

Teraz tak. Pamiętacie klocki Lego? Takie małe, różnokolorowe klocuchy, które łączyło się na dziesiątki różnych sposobów i budowało w ten sposób, domy, pojazdy, śmieciarki i temu podobne bajery. Firma Asylum doszła do wniosku, że fajnie byłoby klocki Lego wprowadzić do gier, a najlepiej tych traktujących o wyścigach. W ten sposób narodził się pomysł na **Lego Stunt Rally**, wyścig klockowych samochodów, który nieodparcie kojarzył się ze starym, dobrym Micro Machines. Samochody pokazane zostały z góry, przez co sterowanie nimi wymagało lekkiego przyzwyczajenia. Wyścig toczył się na czterech różnych planszach, a na liście standardowo znalazła się pustynia, dżungla, lodowisko oraz miasto. Każda plansza miała swoje charakterystyczne elementy i przeszkadzajki, na każdej też należało pokonać lokalnego mistrza, aby przebić się dalej. A jeśli przygotowane przez autorów trasy nie spodobają się, zawsze można te klocki rozsypać i zbudować własną planszę. Pytacie o oprawę? Nie pytajcie. Lego Stunt Rally to jedna z tych gier, w których miodność wyprzedza oprawę.

Dziesięć lat temu wyścigi znanych maskotek miały swoje pięć minut, na które załapały się także żółte Chocobosy. Jeśli graliście w Final Fantasy VII (z drugiej strony, kto nie grał?), to pamiętacie tę zabawną mini grę w mieście Gold Saucer, kiedy Cloud dosiadał żółtego kuraka i próbował swych sił w wyścigu. Square przez moment pomyślało i chwilę później przywitaliśmy grę **Chocobo Racing**, która pomysł ten po prostu rozwinęła. Przede wszystkim wrzucono masę trybów – Grand Prix, Story, Relay, Time Attack – aż ciężko się zdecydować, od czego rozpocząć. Po wybraniu postaci, którą chcieliście nawiązać walkę, należało jeszcze wskazać na specjalną umiejętność, którą dysponować miał wasz szalony kurak. Wybór ten zamykał się w dopalaczu, lataniu i miotaniu ognistymi kulami. Kiedy podczas wyścigu napełni się odpowiedni wskaźnik, można było z tych możliwości korzystać. Szkoda, że w Chocobo Racing kulała nieco oprawa graficzna. Efektom specjalnym towarzyszyła tona pikseli, a w tłach straszyły obrzydliwe dwuwymiarowe projekty. I choć licencję na Chocobosy można było wykorzystać w znacznie lepszy sposób, grę można spokojnie polecić Waszej uwadze.

Kiedy ogołocicie Crash Team Racing ze wszystkich tajemnic, albo nadal zastanawiać się będziecie, co fajnego jest w tych wyścigach gokartów, warto przesiąść się na **Speed Freaks** – czteroosobową zabawkę sygnowaną przez Sony. Speed Freaks pojawiło się w bezpiecznych czasach, gdy ciśnienie na wyścigi gokartów było równie duże, jak na gry podejmujące temat deskorolki. I jeśli na tym polu niepodzielnie rządził Tony, tak gry wyścigowe za wszelką cenę starały się być podobne do Mario Kart i Crash TR. Speed Freaks z powodzeniem zaatakowało podium, co ciekawe – kiedy gra zadebiutowała w Europie, przez krótki moment w sprzedaży pojawiła się jej limitowana edycja z multitapem. Najwięcej kudosów należy się Speed Freaks przede wszystkim za niesamowitą fizykę. Kiedy już zobaczycie, jak samochody wyrywają do przodu, ścinają zakręty i kontrują – nieprędko wrócicie do Crasha. Jednak ani szalona fizyka, ani ciekawa grafika nie zasłonią przed Wami faktu, że gra podąża prostą, niereformowalną ścieżką. Zgodnie z nią – należy ukończyć wyścig na pierwszym miejscu, nachapać się po drodze broni i bonusów, a także uciszyć kilku niewygodnych typów. Mimo że modele postaci nie składały się z niewiarygodnych ilości polygonów, oprawa gry robiła doskonałe wrażenie. Ostra grafika, płynna animacja, kapitalne eksplozje – dla takich gier dziesięć lat temu kupowaliśmy PS one. Co ważne, nawet podzielony na cztery części ekran nie powodował zadyszki sprzętu. Brać, nie gadać.



CRASH TEAM RACING

Cokolwiek by nie mówić o platformówkach, w których główną rolę brał na siebie rudy kurokrad, Crash Team Racing był jedną z najlepszych gier, jakimi może poszczycić się zespół Naughty Dog. Firma musiała w końcu dojść do wniosku, że skoro platformówki z Crashem sprzedają się coraz słabiej, to najwyższa już pora przetrzeć nowe ścieżki. Crash Team Racing okazało się na tyle dobre, że nie tylko spokojnie konkurowało z Mario Kart od Nintendo, ale przyciągało do siebie także osoby, które niespecjalnie interesowały się wyścigami gokartów. Co śmieszne, w grze znalazło się nawet miejsce na fabułę. Kiedy maskotki Sony przygotowywały się do wielkiego wyścigu o tytuł „tego najlepszego", obcy przeprowadzili inwazję na Ziemię. Albo inaczej. Obcy przeprowadzą inwazję na Ziemię, jeśli ich szef – Nitrious Oxide, wygra ten wyścig. Uczciwy układ.

Główne role w Crash Team Racing przypadły postaciom, które pamiętacie z trójwymiarowych platformówek. Jest rudy Crash, pluszowy Polar, wredny Cortex i reszta stawki. Oprócz trybu Adventure, w którym ścigamy się z szalonymi obcymi i ratujemy świat (litości), Crash Team Racing proponuje również inne opcje, przedłużające żywotność gry. Na pierwszy plan wysuwa się tryb Arcade, w którym głównym celem są cztery złote puchary, do zdobycia w czterech różnych mistrzostwach. Obok tego – Battle Mode, a więc igrzyska, w których Crash gania się z resztą załogi po arenie pełnej najprzeróżniejszych broni. Co ciekawe, tryb Battle pozwalał czterem graczom podzielić się na zespoły i wymiatać drużynowo. Na koniec zaś – Versus – a więc ściganie się z kumplami po wcześniej odblokowanych planszach. Jak już dobrze wywnioskowaliście, Crash Team Racing z powodzeniem wykorzystywał konsolowy multitap, dzięki czemu przed ekranem bawiły się nawet cztery osoby. Być może Naughty Dog żywcem przeniosło niektóre pomysły z nintendowego Mario Kart (skopiowano nawet patent z błyskawicznym startem), ale indywidualnie zaprojektowane trasy były jedyne w swoim rodzaju. Naughty Dog postawiło na szerokie, pełne pułapek plansze, dzięki czemu wyścig nie polegał jedynie na przepychance z kolegami, ale także uważaniu na przeszkody. Mimo iż ścinanie zakrętów było jedną z najbardziej emocjonujących rzeczy w grze, tras należało uczyć się na pamięć. No i koniecznie trzeba dodać, że Crash Team Racing naprawdę przykuwał wzrok. Gry Naughty Dog zawsze stały na najwyższym możliwym poziomie i crashowaty wyścig gokartów nie był żadnym wyjątkiem. Wielkie plansze, płynna animacja, dynamiczna rozgrywka i kreskówkowa oprawa – nawet wyznawcy Mario Kart grali w to z przejęciem!

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O tych cholernych patchach i konsolach.

Jeśli się ma Xboxa albo PS2, to jest się jednak nieco z tyłu. Krótkie zapoznanie się w Xboxem 360 przyniosło mi tę smutną prawdę. Oprócz tego, że konsola jest mocarzem, jej tryb sieciowy naprawdę kopie tyłek, wywraca na asfalt i odsłania brzuszek. Choćby dlatego, że gracze mogą wreszcie poobserwować swoich pobratymców. Ot, nudzimy się w pracy i kiedy chcemy, możemy sprawdzić kto jest na sieci i w co gra. Mało tego – jakiś recenzent pisze nam w tekście, że rządzi jeśli chodzi o wyścigi na X360 – wystarczy przyjrzeć się jego statystykom na Live! i wszystko jasne. Nie rządzi, tylko dopiero zaczął, a wyniki na torach ma po prostu dziadowskie. Wreszcie koniec z domniemywaniem, który recenzent (ale i czytelnik pisma) przesadza w swoich przechwałkach. Teraz można się spokojnie inwigilować. Wreszcie najważniejsze – coś, czego w życiu nie spodziewałem się, że powiem, a jednak. Chodzi otóż o słowo dotychczas nieznane szerszej publice – patche.

Jako miłośnik systemów zamkniętych, łatki traktowałem z obrzydzeniem. Śmiejąc się w kułak, kiedy moi koledzy, miłośnicy komputerów (wstyd mi, wiem) ciągnęli z netu kolejne megabajty poprawek, nakładek i łatek do ulubionych tytułów. Ostatnio miałem jednak więcej czasu, żeby pograć w niektóre tytuły konsolowe i doszedłem do dość zaskakujących (przynajmniej dla siebie) wniosków. A wciąż będąc pod wielkim wrażeniem (które zresztą sam zrobiłem), postanowiłem się tymi wnioskami podzielić. Pierwsze założenie niech będzie takie, że czasem niewiele brakuje, żeby gra była naprawdę dobra. Jakaś głupota, błąd detekcji kolizji, problemy z wyważeniem umiejętności i tak dalej. I gdyby dokonać tylko drobnych korekt, to od razu ocena by podskoczyła. To już nasuwa nam myśl, że możliwość dociągnięcia nakładki mogłaby bardzo pomóc. Ale, ale – powiecie zaraz. Dlaczego od razu nie zrobią dobrze? Pewnie, że byłoby lepiej. Jest to jednak niemożliwe. Ludzie popełniają błędy i nawet w tak wieloetapowym procesie, jak projektowanie tytułu, a potem testowanie go, można przegapić coś, co gracze natychmiast wychwycą. Ot, choćby w HALO – były miejsca, w które nie powinno się było zapuszczać i autorzy zabezpieczyli wejścia tam wysokimi ścianami. A jednak gracze znaleźli sposób, by za pomocą granatów i poustawianych na sobie warthogów dostać się na górę. Ciekawostka? Pewnie, ale gdyby na przykład gracze przez wejście tam wpadali w szczelinę, z której potem nie można wyjść i zmuszałoby to do restartowania gry, byłby to poważny błąd. Błąd – dodajmy – który bardzo ciężko znaleźć w fazie testów. Głównie dlatego, że testerzy nie są w stanie przetestować w ograniczonym czasie wszystkich zakamarków tytułu. Zawsze im coś umknie.

Gra może się okazać niedokończonym tytułem także z innych względów. Choćby dlatego, że wydawca wywiera nacisk na producenta i każe mu zakończyć pracę w terminie, żeby nie wiem co. Tu oczywiście każdy zespół będzie potem na konferencjach prasowych robił dobrą minę do złej gry, wiedząc doskonale, że produkt ich tuż po odpaleniu przywita gracza jakością sprzed paru miesięcy, bo nie starczyło czasu na wdrożenie jakiegoś ważnego elementu.

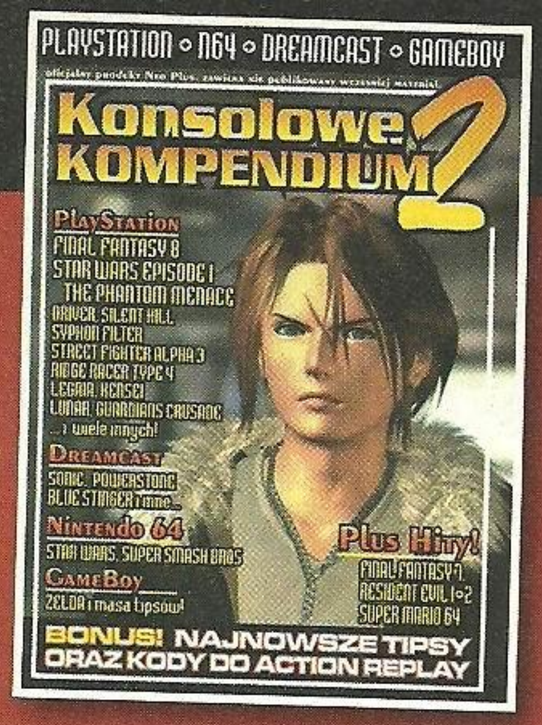
Tak czy owak, w efekcie zwykle otrzymujemy grę z błędami. Nie szukajmy daleko. Mordobicia. Wychodzi sobie Soul Calibur 3, który w miarę poznawania okazuje się dość napchany pomyłkami. Podobnie z niezbalansowanym Tekkenem 5 – możliwość wprowadzenia tak znienawidzonego przez nas patcha uratowałaby ten tytuł. Znaczy uratowała... I tak jest przecież niezły, ale na pewno wyszłaby na dobre. A zdjąć jakiemuś uderzeniu kilka punktów obrażeń, czy opóźnienia, to żaden problem. W efekcie patchowanie tytułów okazuje się dla graczy wielkim dobrodziejstwem. Niestety – przez jakiś czas będzie to raczej luksus. Dlaczego? Po pierwsze, konsola musi mieć dostęp do sieci. Dystrybucja w jakikolwiek inny sposób jest niemożliwa. Stąd też pierwszy patch konsolowy powstał w 2002 roku do gry Final Fantasy XI. Wypuszczanie łatek na płytach dołączanych do pism mija się z celem – generuje zbędne koszty, a patch i tak nie dotrze do wszystkich. Po drugie, FFXI jest doskonałym przykładem gry, dla której patch musi się opłacać robić. W Finala graj bardzo wiele osób i to gra długo. Nawet jak na MMORPG jest długim tytułem – postacie rosną powoli i trzeba włożyć masę roboty w levelowanie. Praca nad patchem nie niesie ze sobą ryzyka, że kiedy skończymy nikt już w tę grę nie będzie się bawił. A tego typy tytułów znów wcale nie jest tak dużo. Stąd też patchy mieliśmy dotychczas bardzo malutko. Spodziewam się większej ich liczby, głównie dzięki płynnej współpracy X360 z siecią, ale już dziś informuję Was, że niejeden patch jeszcze pobłogosławicie. Często z gry bardzo dobrej uczyni on tytuł idealny. Dopracuje i wypieści irytujące nas błędy, zbalansuje tytuł. Oby tak było. Oczywiście jest też druga strona medalu – patch może nasz zabawkę zepsuć. Czegoś tam autorzy nie przewidzą.

Patchy mieliśmy dotychczas bardzo malutko. Spodziewam się większej ich liczby, głównie dzięki płynnej współpracy X360 z siecią, ale już dziś informuję Was, że niejeden patch jeszcze pobłogosławicie.

Cóż – powiadam Wam, jak sie zaczyna patchować tytuł, to na jednej poprawce się nie kończy. Póki jesteśmy stale w sieci, to możemy ciągnąć łatki bez przerwy i oby tylko gry były dzięki temu lepsze. W końcu zaś przywykniemy – jak posiadacze komputerów – i nie będziemy pytać, czy łatka w ogóle będzie, tylko co w niej uwzględnią. ■■

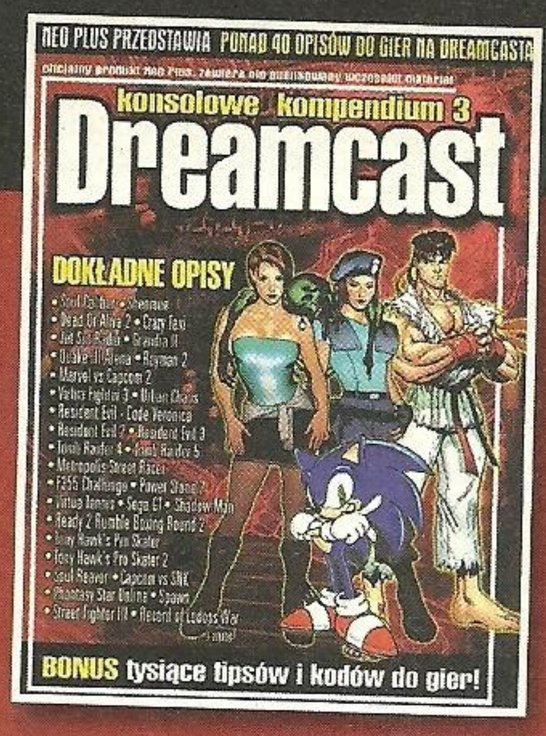
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

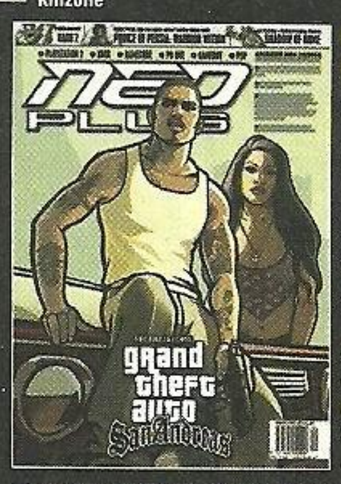
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

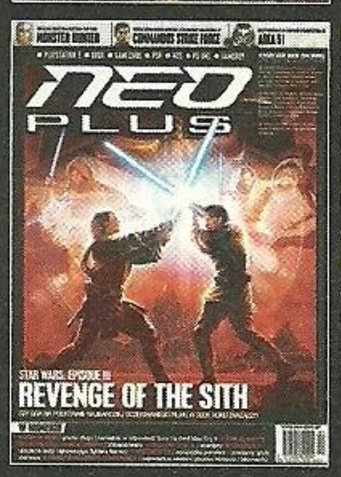


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

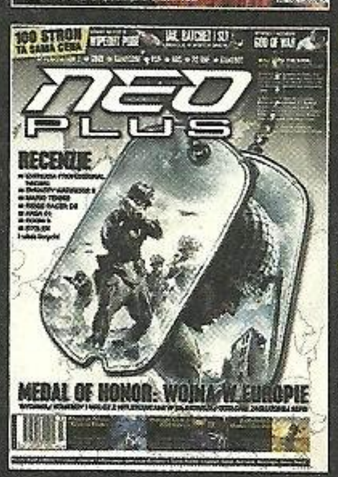
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

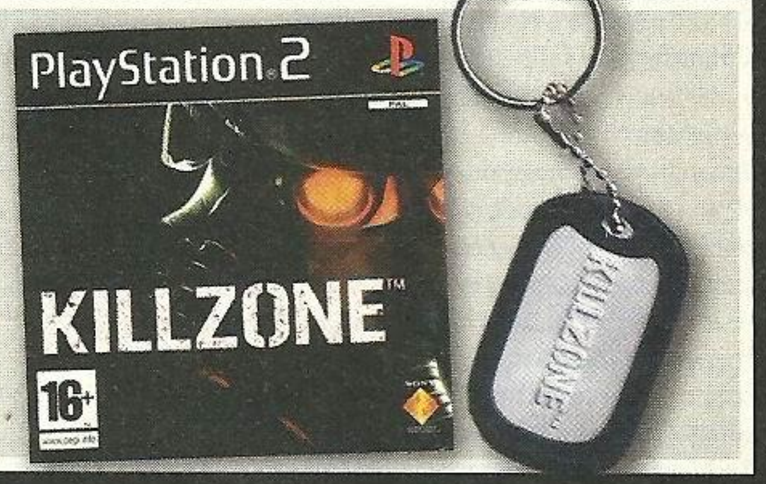
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

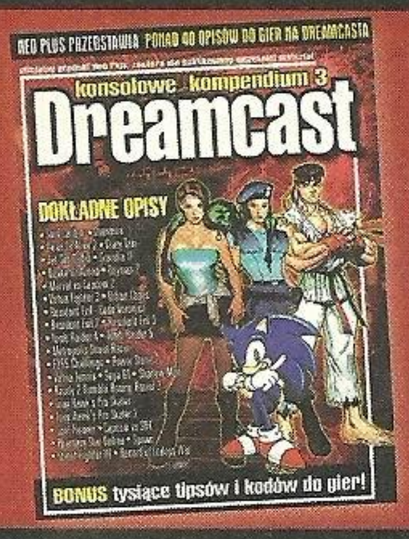
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

■ Konsola obecnej generacji – ba, każda konsola zapewni sporo rozrywki. Szczególnie w multiplayerze. Zdjęcie znalezione w czeluściach internetu.

HELLO NASTY

Witam wszystkich. Tak ciepło, jak tylko się da z regionu, gdzie temperatura jest o całe dziesięć stopni niższa niż na Alasce.
Takie momenty powinny nastrajać człowieka refleksyjnie, ale najwyraźniej – sądząc po ogromnej liczbie listów jakie otrzymałem i tym, że trochę zamarzł mi mózg – wszyscy mamy teraz ręce zajęte sprawami kalibru „ile warstw ubrania założyć" i takimi tam detalami, które mogą zadecydować o tym, czy przeżyjemy ten dziesięciominutowy marsz naszymi syberyjskimi ulicami. Aha, dajcie znać, jak zobaczycie gdzieś białego niedźwiedzia.

email: banan@neo-plus.pl
listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

SAVE NIE DZIAŁA?

Witam. Mam GBA i nie mogę zapisać stanu gry. Help! Nie wiem, co mam zrobić! ■

Możliwości są dwie. Pierwsza – w oryginalnym carcie, który kupiłeś, rozładowała/zepsuła się bateryjka potrzymująca save. Prawdopodobieństwo wynosi 1 procent. Drugi wariant zakłada, że grasz na chińskim piracie bez bateryjki. Prawdopodobieństwo wynosi 99 procent. Reklamuj u sprzedawcy.

MAŁA PŁYTKA, MNIEJSZA ZAWARTOŚĆ?

Witam. Mam małe pytanie – czy gry na GCN, na przykład Need For Speed Most Wanted i FIFA 06 są w jakiś sposób „przycięte" w stosunku do swoich odpowiedników na PS2 i Xboxa ze względu na małą pojemność płytki GCN? Może jest wykorzystywana większa liczba płytek? Z góry dzięks za odpowiedź i pozdrawiam Was. Maciek ■

Pewnie gdzieś tam są przycięte, ale tak sprytnie, że praktycznie tego nie zauważysz. Może filmy są bardziej skompresowane, a muzyka przekonwertowana do nieco gorszej jakości? Z drugiej strony taki Resident Evil 4 jest na dwóch płytkach.

REZYDENTNE PYTANIE

Cześć! Mam pytanie – czy na PS2 pojawi się kolejna część Resident Evil? ■

Nic nie zapowiedziano. W sumie jakiś czas temu krążyły plotki o możliwej konwersji Resident Evil 0 z GameCube na PlayStation 2, ale mamy wrażenie, że po RE4 Capcom już nie chce schodzić poniżej pewnego poziomu. Krótko mówiąc – nie czekamy i nie wierzymy.

KŁEJ CZTERY

Cześć! Jestem fanem Waszego magazynu – jest super! Mam pytanko: czy Quake 4 pojawi się także na pierwszego Xboxa? ■

Dzięki, pozdro i szacun. W sumie silnik Dooma 3 udało się zmodyfikować tak, by gra śmigała na Xboksie, więc z Quake 4 w teorii też mogłoby się to udać. Niestety, nic nam o tym nie wiadomo. Stawiamy, że nie. Ale olej Q4 – będzie o wiele lepszy Painkiller: Hell Wars.

THREE-SIXTY AGAIN

Cześć! Kiedy Xbox 360 może stanieć i do jakiej (niskiej) ceny? ■

Na razie chętnych są miliony, a sprzętu nie ma, nie wygląda więc to różowo. Ale będziemy strzelać: w połowie 2007 roku Core System stanieje na 250 euro.

SYN MARNOTRAWNY

Na początku zaznaczę, że nie jestem Waszym stałym czytelnikiem. Kiedyś owszem, byłem nim, gdy w moim domu stał PSX. Jednak teraz jestem nieszczęśliwym posiadaczem PieCa. Ze względu na dawny sentyment do Neo+ zdecydowałem się do Was zwrócić po radę.
Kompa posiadam od mniej więcej czterech i pół roku. Na początku może i był dobry, ale teraz nie nadaje się on do niczego (może nie niczego, ale grać się na nim już nie da). Ciągle się psuje, od samego początku były z nim problemy. Może to ja robiłem coś nie tak, ale teraz to nieważne. Gdyby zależało to tylko ode mnie, to zastąpiony zostałby już dawno jakąś konsolą.
Moje pytanie brzmi: czy warto jeszcze inwestować w konsole obecnej generacji?

↳ I warto i nie warto. Jeżeli jesteś zajawkowiczem i musisz mieć wszystko co nowe, plus masz już telewizor HD, to Xbox 360 jest w tej chwili najlepszym wyborem. Na PS3 i tak jeszcze chwilę sobie poczekasz.

Wiadomo, że najchętniej kupiłbym X360, ale na to, to już nie wiem, skąd miałbym wziąć kasę.

↳ No to ekstra, że już sobie tę sprawę wyjaśniliśmy.

A gdybym kupił któregokolwiek current-gena, to chciałbym się pocieszyć nim przynajmniej przez kilka latek. Już w tej chwili niepokojące jest to, że coraz mniej jest zapowiedzi na PS2, Xboxa, że o GameCube już nie wspominając.

↳ Niestety, to normalne w momentach zmiany warty. I pocieszę Cię jeszcze bardziej, że zalewu current genowych tytułów na Xboxa możesz już nie oczekiwać. Nieco lepiej, ale wciąż słabo będzie z GCN'em. Najlepiej – z PS2.
Najłatwiej jak zwykle jest więc zarekomendować Ci PS2, polecić przejrzenie starych numerów N+, wyszukanie najlepszych tytułów i ogranie ich – zapewniam Cię, że jest jeszcze masa rzeczy, w które nie grałeś, a które powinieneś poznać. Tym bardziej, że jak oceniam, przez te prawie pięć lat z kompem narobiłeś sobie całkiem sporo konsolowych zaległości.

Jak już będę wiedział co i jak, to pozostanie mi jeszcze przekonanie rodziców do kupna konsolki. Obiecali, że dokupimy lepsze części do kompa na wiosnę, ale wg mnie jest to całkowite wyrzucanie pieniędzy w błoto. A na Play'a 2 to by się uzbierało, bo urodzinki i imieninki za niedługo. Nie gram na kompie od wakacji mniej więcej, więc przeżyłbym z jedną grą na jakiś czas. Nie myślę o kupowaniu nowości oczywiście, bo 200 zł to jest ogromny wydatek i nie miałbym skąd tyle wyczarować. Ale dużo jest już ekstra gier za 99 zł, jak MGS3, czy GT4.

↳ O właśnie. Nawet nie trzeba Cię przekonywać.

Czy warto więc kupować teraz np. PS2? Bo to na nią najchętniej bym się skusił. Czy dużo jest zapowiedzi na nią?
Wojteq ■ ■

↳ Zapowiedzi gorących nowości jest zdecydowanie mniej niż starych hitów, o których nawet nie wiesz. I właśnie nimi radziłbym Ci się zainteresować. Tym bardziej, że właśnie jesteśmy w tym momencie życia peesdwójki, kiedy graficzne możliwości wykorzystywane są już do maksimum i powstają gry nie tylko wyglądające tak dobrze, jak tylko na danym systemie jest to możliwe (FFX, Burnouty, God of War), ale też pomysłowe (ICO, Shadow of the Colossus), że o klasykach nie wspomnę. Pamiętasz moment, kiedy zaraz po premierze nowej konsoli pojawiają się głosy – „no dobra, grafika może i jest lepsza od tej starej generacji, ale ile czasu będziemy czekać na moment, kiedy twórcy wycisną ze sprzętu wszystko co się da? " Właśnie teraz jest ten moment. Z PlayStation 2.

JEDNA STRONA MEDALU

Siema. Piszę do was z powodu zdziwienia jakie nastąpiło po zakupie nowego numeru N+. Przeglądam je, od początku wszystko fajnie, wszystko cacy w środku zajefajny plakat z Perfect Dark Zero, ale coś mi nie pasuje. Odwracam, a z tyłu plakatu recenzja gry. No i oto właśnie mi się rozchodzi – jak wyrwać plakat żeby nie "uszkodzić" czasopisma? Nie ma mocnych.

↳ Obawiam się, że masz rację. Nie podejrzewam redakcji o celowe działanie mające popchnąć czytelników do zakupu dwóch egzemplarzy tego enplusa, więc domyślam się, że chodziło o zaoferowanie wszystkim z Was możliwości zapoznania się z piękną grafiką przedstawiającą Joannę przy jednoczesnym zmieszczeniu tak wielu recenzji, jak tylko się dało. Przy okazji ten numer enplusa ma udowodnić wszystkim czytelnikom, że dorosłe życie, w jakie zapewne wkraczacie/wkroczyliście pełne jest trudnych wyborów – nierzadko nawet, tu musicie uwierzyć mi na słowo, trudniejszych niż ten, czy wydrzeć plakat i stracić dwie strony numeru, czy też po prostu sięgać do pisma każdorazowo, kiedy najdzie człowieka ochota ujrzenia, jak wygląda kobieta z pikselków i papieru.

Mam taką prośbę, aby z tyłu plakatu następnym razem były reklamy lub biała strona, bo tak to musi człowiek toczyć boje z samym sobą, jeśli zawieszę...

↳ Pocieszę Cię, że zwykle na drugiej stronie plakatu jest drugi plakat. Eksperyment z jednostronnym plakatem łamanym z recenzją został niniejszym przeprowadzony i jak mniemam, nie będzie powtarzany w bliższej (ani dalszej) przyszłości.

...plakat, to następnym razem nie przeczytam recenzji. Tak ogólnie pismo jest okej, żałuję, że nie kupowałem od pierwszych numerów. Pozdro dla redakcji oraz dla wszystkich czytelników.
■ ■ Myski

ZNACZY KAPITAN

Siemka... Coś jest ze mną nie tak. W grach siedzę od jakiegoś czasu, bo od 5 roku życia. Zaczęło się od Amigi, później PSX, PS2 (w międzyczasie komp się pojawił). A niedługo PS3... Grami fascynowałem się bardzo, ale ostatnio to zachwycanie nimi się skończyło... Nie czerpię z grania żadnej przyjemności...

↳ Obawiam się, że po prostu się wypaliłeś. Nie do końca jestem pewny, czy już do końca, czy też tylko chwilowo. Ale tak to wygląda.

W Half-Life'a 2 ostatnio grałem tylko po to, żeby przejść tę grę. Zero przyjemności. Byłem fanatykiem Silent Hilla i Residenta, a ostatnio nawet na te gry nie mogę patrzeć.

↳ Czy aby na pewno grałeś w RE4?

Nie wiem, może jak kupię PS3, to mi przejdzie, ale teraz oglądam tylko filmy. Dobra, zmieniam temat!

OSTATNIE DWIE GRY NA JAKIEŚ W MIARĘ SENSOWNE KONSOLE TO CAPTAIN TSUBASA: OUGON SEDAI NO CHOUSEN (GOLDEN GENERATION CHALLENGE) NA GC ORAZ CAPTAIN TSUBASA: ARATANARU DENSETSU JOSHOU NA PSX-A. I TAK PRZEPUŚCIŁEM TU CAPTAIN TSUBASA JIKKYOU TYPING NA PECETY ORAZ GBA'OWEGO CAPTAIN TSUBASA: EIKOU NO KISEKI.

Jestem wielkim fanem anime Captain Tsubasa (tak, wiem, że to dziecinne nawet dla 15 latka, ale co tam! To anime rządzi!!!). Dla niezorientowanych – Captain Tsubasa to anime o japońskiej piłce nożnej (kłania się Shaolin Soccer) i skupia się wokół głównego bohatera, Tsubasy Ozory, który zawsze chciał zostać profesjonalnym graczem i po kolei realizuje swoje marzenie – zakłada drużynę, startuje w zawodach, poznaje nowych przyjaciół, wrogów, itp., itd. Serial, jak i filmy, i komiksy jest genialny. Ale gry...

↳ **I wszystko jasne. Całe to piękne uczucie towarzyszące Ci podczas wcześniejszych doświadczeń graniowych przekierowałeś teraz na kapitana Jastrzębia/Hawka/Tsubasę. Zaczynam rozumieć, że ten strzał z Residentem nie był specjalnie trafiony. Ale hej, skąd mogłem wiedzieć, że jesteś takim fanem… no sam wiesz.**

... są po prostu cienkie (i nie z powodu tego, co napisałem powyżej). Grałem ostatnio w Dragon Ball Z: Budokai Tenkachi na PS2. Przeszedłem wszystko na 100%, a i tak grałem, bo poczułem się, jak bym kierował losami bohaterów w prawdziwym serialu. A wszystko dzięki wspaniałej grafice (wspaniałej w przeciwieństwie do gier z Tsubasą), która stoi na najwyższym poziomie. A jakby tak na konsole obecnej generacji (PS2, Xbox, GameCube) albo nowej generacji przenieść to kultowe anime? To byłoby genialne!!!

↳ **Aha, a więc o to chodzi…**

Ja bym się zagrywał w to przez cały czas. Może napisać do Konami, EA Sports lub do jeszcze innej firmy, żeby zrealizowała ten pomysł? Może na to nie wpadli... Bo gry, które wyszły do tej pory (CT: New Legend i CT: Get in the Tomorrow na PSX i jeszcze jakaś na PC) są cienkie... Jakieś taktyczno-strategiczne coś! Nie powiem, że nie da się w to grac, bo da się i gra się naprawdę fajnie, ale... to jest nie to. Pytanie retoryczne: czy jest jakaś gra poświęcona Tsubasie na PS2, Xboxa lub GCN? A może chociaż została zapowiedziana na te konsole?

↳ **Ostatnie dwie gry na jakieś w miarę sensowne konsole to Captain Tsubasa: Ougon Sedai no Chousen (Golden Generation Challenge) na GC oraz Captain Tsubasa: Aratanaru Densetsu Joshou na PSX-a. I tak przepuściłem tu Captain Tsubasa Jikkyou Typing na pecety oraz GBA'owego Captain Tsubasa: Eikou no Kiseki. Nie pytaj mnie o czym są, bo jak dla m,nie wszystkie wyglądają dosyć podobnie, no może poza Typingiem – w to zdaje się nie chcesz zagrać.**

Wszystkich fanów tego Anime zapraszam w imieniu Tsu_basy na zrobioną przez niego stronę – www.ctspeed.glt.pl A ja kończę i życzę wszystkim udanego Nowego Roku (bo w chwili gdy to piszę, mamy jeszcze grudzień) Pozdrowienia dla załogi n+ i fanów CT!
Ozz pyrda ■ ■

PS: Proszę Was, proszę!!! Co będzie z tym kącikiem o horrorach?

PS2:W nową grę o CT na pewno zagram :)

↳ **Dobrze wiedzieć. Na razie nowych zapowiedzi gier o Kapitanie Jastrzębiu nie ma i nie słyszałem, żeby coś się miało w tej sprawie zmienić, ale jak tylko nasi dzielni newsmani na coś trafią, to z pewnością przeczytasz o tym w enplusie. Bo po prostu nie wierzę, żeby chłopaki przepuścili jakiekolwiek info w tej sprawie.**

POŻOGA NA WYDAWCÓW

Cześć! Czy polskie edycje gier Spartan: Total Warrior, King Kong i NFS: Most Wanted posiadają możliwość wyboru oryginalnej wersji językowej? Nie jestem pewny, ale chyba nie mają takiej opcji. Jeżeli mam rację, to chciałbym się teraz dowiedzieć dlaczego polscy wydawcy tak okaleczają te gry? Przecież normalne, nie spolszczone gry mają kilka wersji napisów (angielski, niemiecki itp.). Czemu polski wydawca wycina angielskie napisy?
Z góry dziękuję za odpowiedź i pozdrawiam.
M. P. ■ ■

↳ **Niezłe. Przypuściłeś frontalny atak zanim jeszcze poznałeś odpowiedź na to pytanie. No to czas na nie odpowiedzieć: tak, lokalizowane w Polsce gry mają możliwość wyboru oryginalnej wersji językowej.**

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

➲ JAPOŃSKA, EUROPEJSKA, CZY AMERYKAŃSKA SZKOŁA TWORZENIA GIER?

Greg: Która „szkoła" tworzenia gier bardziej przypadła Wam do gustu? Japończycy tworzą gry piękne, artystyczne, projektują cudowne światy, jednak najczęściej są to gry liniowe, a zastosowane w nich rozwiązania – umowne. Przykłady? Seria Metal Gear Solid, Zelda, właściwie wszystkie jRPGi, bijatyki (Tekken, Soul Calibur). Z kolei gry tworzone przez amerykańskich czy europejskich developerów są w zupełnie innym stylu. Nacisk nie jest położony na umowność, a na jak najwierniejsze odwzorowanie realnego świata. Graficznie są również utrzymane w zupełnie innych stylach. Przykłady? GTA, Splinter Cell, Def Jam, klasyczne RPGi typu Morrowind. Mi najbardziej przypadło do gustu podejście Japończyków – po prostu bardziej do mnie przemawiają ich patenty i ogólnie lepiej mi się gra w gry Konami czy Capcomu niż w tytuły EA czy Ubisoft. Jak jest u Was?

ro_gal: Japończycy tworzą gry wyjątkowe, niekoniecznie trafiające w gusty szerszej publiczności. Styl w jakim to robią jest oryginalny i niepowtarzalny. Nie skupiają się na panujących trendach, a często to właśnie oni wyznaczają świeże kierunki, którymi podążają nowe gry. Nie boją się eksperymentować. Wirtualne światy tworzone przez Nich są subtelne, wyrafinowane, piękne.

Durandal: Szczerze mówiąc, to wydaje mi się, że o ile jeszcze niedawno widoczny był wyraźny podział gier na Japonię i resztę świata, to teraz każda ze stron coraz częściej czerpie inspiracje od siebie nawzajem. Japończycy są chyba jednak mniej skorzy do rewolucji i dość kurczowo trzymają się przyjętych przez siebie kanonów. Nie zwracam szczególniej uwagi na „narodowość" gry, którą kupuję, ale przyznam szczerze, że mój wybór pada zwykle na „japońca". Przed chwilą spojrzałem na moja kolekcję gier. Same japońce...

Lalalilo: Japońskie gry moim zdaniem mają fajniejszy punkt wyjścia i ogólnie otoczkę. Ale zwróćcie uwagę jak często gry się gubią (np. FFX z każdą minuta bardziej skupia się na relacjach miedzy postaciami, a gubi watek epickiej walki), także pewna schematyczność postaci (głupia i gadatliwa dziewczyna, cicha i skromna kobita, bohater bishonen, matomówny madafaka) oraz kiczowatość (Devil May Cry – rewelacyjny pomysł, ale filmiki jak i sama postać Dantego, to jakąś porażka – gdzie mu tam do Kratosa!), to zdecydowane wady gier z KKW.

➲ TEMAT: WYRZUTY SUMIENIA

CriseS: Czy grając w GTA, Manhunt lub inne strzelanki-mordowanki, mieliście kiedykolwiek wyrzuty sumienia, że zabijacie człowieka? Wirtualnego, ale zawsze... A czy łatwiej jest Wam strzelać do przestępców, czy do zwierzaków (których jest faktycznie mało w grach)? Zadaję tych kilka luźnych pytań, bo jestem ciekaw czy grając zdobywamy się na jakiekolwiek refleksje z tym związane. Sam muszę przyznać, że dużo trudniej było mi strzelać do owczarków w Medal of Honor, niż hitlerowców. Dlaczego?

Sensei: Co niby ma powodować te wyrzuty sumienia? Czy ten wirtualny człowieczek ma przeszłość, czy ma do czego wracać myślami? Czy ma jakieś wielkie plany na przyszłość? Nie. To taki kawałek kodu, który nie czuje, nie rozumie i w zasadzie wszystko mu jedno czy zginie, czy nie. Bo włączysz grę od nowa, a on znów będzie w tym samym miejscu wykonywał czynności, których wymagają od niego programiści.

Dante-Requiem: Wyrzuty sumienia w wirtualnym świecie? Hm... Ja mam dość wybujałą wyobraźnię, ale nie jestem w stanie wmówić sobie, że fikcja to prawdziwa rzeczywistość. Wydaje się, że stało się to dla mnie miejscami normalnością – wyciągnąć pistolet i zabić sklejkę trójkącików... Czy ja jestem chory? Czy mam wyrzuty sumienia, że strzeliłem gościowi w łeb? Że urżnąłem siekierą jakiegoś gangstera? Nie mam... i to mnie martwi... martwię się o siebie – nie o wirtualne ludziki - ale o siebie. Co z tego, że nie zabijam prawdziwego człowieka? Ja zabijam. Tu się liczy fakt – nieszkodliwy dla nikogo poza mną. Już samo słowo „zabijam" niesie w sobie jakąś agresję i świadczy o mojej chorobie. Dlaczego ja muszę „niszczyć"? Czemu gra w której się niszczy i zabija jest taka wspaniała?

SMS EXPRESS

Chcecie o coś szybko spytać? Skomentować nowy numer enplusa, czymś się pochwalić? Ślijcie SMS pod numer telefonu:

0507 814 753

Opłata jak za standardowego SMSa.

↘ Jestem w ciężkim szoku! Zobaczyłem na „dwójce" Qoorę! Gadał z Młynarską!

Hehe, macki enplusa sięgają coraz dalej… Faktycznie Qoora i Oskar odwiedzili panią Młynarską w TV.

↘ Witam. Choć mam GameCube, chciałbym mieć PS2, ale miałbym dostęp do kupna dopiero w czerwcu. Czy warto go kupić, wiedząc o nadchodzących nextgenach / PS3?

I rzekł prorok: „A PS3 pojawi się w Europie w 2007 roku i tanie nie będzie a drogie jeno, a i gry po trzy stówiaki pewnikiem..."

↘ Hej! Mam zrobioną Orange Ekstraklasę na PS2. Oryginalne stroje, herby, reklamy, aktualne składy. Robi wrażenie. Czy macie ochotę pokazać to w Waszym magazynie?

Redakcyjny Sherlock po godzinnej dedukcji doszedł do wniosku, że masz na mysli Pro Evo. A co do pokazywania, wolelibyśmy przed deklarowaniem się obadać temat.

↘ Czy można nagrywać filmy z TV na dysk twardy Xboksa 360?

Litości...

↘ Lubię gry RPG i zbieram kasę na przenośną konsolę. W związku z tym mam problem, bo nie wiem którą kupić – PSP czy NDS. Pomóżcie.

Niełatwo nam sugerować, ale zdaje się, że na PSP lada dzień zacznie się prawdziwy wysyp jRPG.

↘ Czy to Grabarz występował w jakimś programie w telewizji na Hyperze?

Tak, to Grabarz vel Miłosz w całej okazałości. Program nosi tytuł Review Territory.

↘ Znalazłem informację o tym, że Uwe Boll podobno planuje nakręcić ekranizację Metal Gear Solid. Czy to prawda? Mam nadzieję, że to tylko plotka.

Kojima byłby półgłowkiem współpracując z doktorem Bollem. A przecież nim nie jest. My z kolei słyszeliśmy, że Hideo do spółki z Ryuhei Kitamurą od lat przymierzają się do tego projektu, ale pewnie obie informacje to plotki.

↘ Mała wazelina – mam wszystkie numery N+, nawet te jeszcze bez plus... Szacun za dobrą robotę. Czy Banan ogląda Bar Europa? Krzysiu, jak myślisz kto wygra?

Jak to kto. Klaudiusz Sevkovic.

KONKRETY
KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

CO Z NINJASAMI?

Cześć. Mam pytanie – wiecie coś o nowym Tenchu? ■

Nie jest dobrze. Jak być może pamiętasz oryginalny developer serii, ekipa Acquire, po wydaniu dwóch części na PS one pożeniła całą franczyzę niejakiemu From Software. From z kolei zleciło prace nad kolejnymi dwiema częściami na PS2 (Wrath of Heaven, Fatal Shadows) ekipie K2. Teraz seria jest w dalszym ciągu własnością From Soft i zmierza na handheldy – w Japonii od jakiegoś czasu dostępne jest na PSP Tenchu: Shinobi Taizen, będzie też skarlała wersja na DSa. I cisza... Być może warto zainteresować się nową grą o ninjach ekipy Acquire – Shinobido Imashime. Zajrzyj tu – http://www.acquire.co.jp

HD ERA NIE DAJE SPOKOJU

Cześć, mam pytanie – czy na zwykłym monitorze CRT grając na Xboksie 360 poczuję HD Erę? ■

Czy poczujesz... Na pewno zagrasz w grę konsolową w wysokiej rozdzielczości. Zresztą nie ujmując nic Moore'owi, Allardowi i w ogóle całemu Microsoftowi, na monitorze komputerowym masz HD Erę jak odpalisz dowolną piecową grę (nawet sprzed pięciu lat) w wysokiej rozdzielczości. Ba, pracujesz w rozdzielczości HD odpalając Windowsy czy Linucha... Zatem przez HD Erę powinniśmy chyba jednak rozumieć „HD dla mas", czyli jednak telewizor stojący przecież w każdym salonie. Powinniśmy przyjąć sobie jakieś standard HD Ery... Załóżmy zatem, że absolutne minimum takiego telewizora, to jakieś 26 cali.

PROBLEMY, PROBLEMY

Cześć jestem Seba i mam problem z grą Urban Reign. Misja 23 – zawsze gościa pokonam, ale gra nie zalicza jej jako wykonanej. Proszę o pomoc. ■

Wal gościa tylko po nogach (dół + kółko) – zadanie polega właśnie na tym.

WWW NA HANDHELDZIE

Czy na PSP można oglądać strony WWW i czy można na przykład pograć w Xwars? Co potrzeba, by podłączyć PSP do netu bez kompa? ■

Pytanie pierwsze – można oglądać strony WWW, choć jest to nieco uciążliwe z powodu wielkości ekranu i rozdziałki, ale generalnie da się. Pytanie drugie – pojęcia nie mamy. Jeśli wykorzystuje tylko funkcje przeglądarki, to może i tak? Pytanie trzecie – access point lub router z wbudowaną kartą bezprzewodową.

ADVENT CHILDREN

Chciałbym się dowiedzieć, czy film Final Fantasy: Advent Children jest dostępny na DVD w formacie PAL lub amerykańskim NTSC? ■

Wersja amerykańska powinna pojawić się lada dzień. Wersja PAL dopiero pod koniec kwietnia.

HOTCO DO CZEGO?

Witam – mam jedno pytanko. Czy postawiono w Polsce hotspoty do NDSa, a jeśli tak, to gdzie? Pozdrawiam całą redakcję / grzybek ■

Ooch, Grzybku... No nie słyszeliśmy o takim przypadku. Możesz korzystać z dowolnego darmowego hotspota. A gdzie? Tego już raczej poszukaj sam.

RETROMAN

Siemka. Czy da się jeszcze pograć na Dreamcaście w necie na przykład w Quake 3? Czy są jakieś fanowskie serwery? ■

Uaa, się obudziłeś :) Stawiam dychę, że od paru lat już nie.

SAJFON

Czy są szanse na to, że na PS2 wyjdzie jeszcze jakiś Syphon Filter? ■

Nie... Wielkie serie Sony przenoszą się w tym roku na PSP.

DANTE, LISTA I STARY MONITOR

Cześć! Jestem posiadaczem PlayStation 2, ale w najbliższym czasie zamierzam kupić Xbox 360. W związku i nie tylko w związku z tym mam kilka pytań.
Kiedy wyjdzie Devil May Cry 3: Special Edition? Szukałem już trochę, ale nigdzie nie widziałem nawet wzmianki o tym. Słyszałem coś o Gwiazdce, ale jak widać data została przesunięta.

↳ **Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition (pełny tytuł) trafił do sprzedaży w Stanach 24 stycznia. Na razie premiera gry nie została zapowiedziana w Europie, ale w najbliższym numerze będziesz mógł sobie poczytać w N+ o wszelkich dodatkowych opcjach, jakie się w niej znalazły. Czyli możliwości zagrania Vergilem, nowym bossie i opcji turbo przyspieszającej całość o dwadzieścia procent na wypadek, gdybyś uważał, że masz za dobry refleks. o nowych trybach gry.**

Czy gry z Xboxa, które nie wyszły na Xboxa 360 w wersji classic, da się na nim jakoś odpalić? [Np. Far Cry: Instincts]

↳ **Dobra, zgubiłem się. Zakładam jednak, że nie pytasz o to czy można odpalić gry z Xboxa 360 na Xboxie, więc może tak. Lista gier, z którymi Xbox 360 jest wstecznie kompatybilny nie obejmuje Far Cry: Instincts. Obejmuje za to ponad 200 gier, wśród których trafiają się takie perełki jak Splinter Celle, Pro Evolution Soccer 5, Ninja Gaideny (zwykły i Black), MOH-y, Grand Theft Auto: The Trilogy oraz Barbie Horse Adventures Wild Horse Rescue. Pełna lista gier z Xboxa, z którymi Xbox 360 jest wstecznie kompatybilny: http://www.xbox.com/en-GB/games/backwardcompatibilitygameslist.htm. Na pocieszenie fanom Far Cry'a dodam za to, że na Xboxa 360 zapowiedziana została gra Far Cry Instincts Predator, na którą złoży się Far Cry Instincts z Xboxa oraz jego dopiero co zapowiedziana na tę sama platformę kontynuacja Far Cry Instincts Next Chapter. Tak, lepiej to sobie zapiszcie.**

Napisaliście w styczniowym numerze, że da się oglądać gry z Xboxa 360 na monitorze do komputera za pomocą kabla VGA. Czy to ma sens w przypadku, gdy ma się telewizor krótko mówiąc beznadziejny? Ekran nie jest jakiś bardzo mały, ale do panoramicznych nie należy. Czy wspomniałem że ma z 10 lat? Podsumowując, jest sens bawić się w podłączanie ekranu komputera do Xboxa 360?

↳ **Podłączanie Xboxa 360 do dziesięcioletniego monitora wydaje mi się pomysłem zabawnym (taki mariaż technologii XX i XXI wieku stymulująco działa na moją wyobraźnię), ale niezbyt praktycznym. Nie wiem, czy na czymkolwiek zyskasz, ale koniecznie podeślij zdjęcia, jak już to zrobisz.**

PRAWDZIWE SZTYWNIAKI

Jakiś czas temu zakupiłem grę Resident Evil 4 na PS2. Jestem gdzieś w połowie i nie wiem, jak długo jeszcze wytrzymam. Obawiam się, że kiedyś stracę nad sobą kontrolę i zrobię coś strasznego. Ta gra jest nieludzka! Cizas! Granie w to coś jest tak potwornie frustrujące, że co chwila muszę włączać Killzone, albo inne God of War, żeby totalnie się nie wściec. Dawno temu grałem w Resident Evil 1, później moja przygoda z serią się urwała. Odpalam czwórkę i co? TA SAMA BADZIEWIASTA KONTROLA. Leon, jak na prawdziwego madafakę przystało, nie potrafi w ogóle używać broni poruszając się. Nie potrafi robić uników, więc gdy coś leci w jego kierunku, to bohatersko przyjmuje to na klatę. Po prostu kocham te akcje:
1) przycisnąć R1 i wycelować krzyżakiem (można analogiem, ale skoro i tak nie działa jak analog, to po co mieszać?) w głowę przeciwnika,
2) trzymając R1 wcisnąć X,
3) puścić wszystko,
4) wcisnąć kwadrat i podbiec do przeciwnika,
5) puścić wszystko,
6) wymierzyć i wcisnąć X (czyli kopnąć),
7) wcisnąć kwadrat i podbiec do leżącego przeciwnika,
8) wcisnąć L1, i wymierzyć,
9) trzymając L1 wciskać X aż pacjent łaskawie zdechnie.
Nie było wcale takie trudne? Okej, więc dajmy więcej przeciwników i jeszcze jakąś laskę, którą trzeba przed nimi ochraniać. Przecież wystarczyło dać pod lewy analog poruszanie się, pod prawy rozglądanie/celowanie, a pod spusty używanie broni. Ale nie! Japończycy przecież nie lubią gier FPP i dalej będą forsować najbardziej toporny, nieintuicyjny system jaki narodził się w ich chorych umysłach. W końcu po co dawać zmianę broni pod osobny przycisk, skoro gracz, chcąc rzucić granatem, może:
1) wyjść do menu / 2) wybrać granat / 3) wrócić do gry / 4) rzucić granat / 5) wyjść do menu / 6) wybrać poprzednio używaną broń / 7) wrócić do gry.
Za momenty, gdy trzeba ochraniać Ashley przed wieśniakami/mnichami/badziewiem wszelakim, samemu jednocześnie uważając, by nie oberwać, skazałbym twórców gry na dożywotni zakaz chodzenia na boki i schylania się. Czy Wy jesteście masochistami skoro daliście tej grze tak wysoką ocenę? Przecież w to się nie da grać, pomimo najszczerszych chęci.

↳ **Z metodą poruszania się Leona oswoiłem się dosyć szybko, ale z prawdziwą przyjemnością przytaczam tu Twój list..**

A teraz z innej beczki. Jeśli oceniacie gry, które ukazały się na różnych platformach, powinniście wyraźnie zaznaczać różnice między wersjami. Określenia takie jak „lepsza grafa w wersji Xboksowej" naprawdę są mało precyzyjne. Ja wiem, że lepsza, ale czemu? Wyższa rozdzielczość tekstur? Płynniejsza animacja? Bardziej szczegółowe modele postaci?
De Ril Mada ■ ■

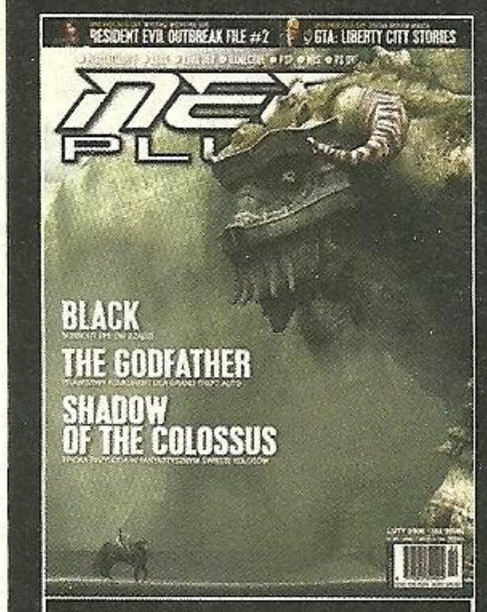
↳ **Słusznie – taka informacja powinna znajdować się w tekście – nie sądzę, żeby Gulash planował umieszczenie jej w klepsydrze.**

KUPOWAĆ? CZY...

Dzień dobry panie Bananie...
Piszę do was czując się nie w pełni mężczyzną gdyż nie lubię piłki nożnej... co udowodniliście mi w 83 numerze N+:) I tak jak M. Wiśniewski, który oskarżył swoją byłą żonę, że mało brakło, a wpędziłaby go w gejowstwo, tak i ja obiecuję, że już do końca mego żywota wam tego nie zapomnę. Szczerze i bez ściemy napiszcie mi proszę, czy jest sens kupować nowego Xboxa, czy poczekać na PS3, jeśli nie posiadam HDTV i zaznaczam, że absolutnie nie mam w planach jego kupna? Mam 32" 100 Hz Panasonica. I jak na razie zmiana tiwiwizora (tak mówi synek mojej siostry) nie wchodzi w grę. Czy na takim telewizorze będę mógł się nacieszyć nowym sprzęciorem? Bo myślę o zakupie zarówno X360 jak i PS3 (jak już będzie) ale nie wiem, czy gry będą wyglądać jak next-gen czy tylko jak „current and a half-gen". Liczę na waszą pomoc...
Pozdrowionka dla całej redakcyji i wszystkich czytelników.
Łukasz ■ ■

↳ **Żona prawie wpędziła go w gejostwo? No nieźle musiało tam być. A teraz ja zapytam: czy chcesz zagrać w Perfect Dark Zero, Dead or Alive 4, Halo 3 i inne exclusive'y na X360? Jeśli tak, to po prostu nie masz innego wyjscia. Bez HDTV, zdaniem większości redakcji, pierwsze gry wyglądają właśnie tak jak to ująłeś: tylko trochę nextgenowo. Na pewno ładniej, niż obecne tytuły, ale szoku nie przeżyjesz.**

■ **Virgil, brat Danteusza już szaleje na PS2... w USA :(**



nr 85 | luty 2006
(02/2006)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan, Krzysztof Janicki Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Brat

Hall Of Fame
Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy, Dr. Ób

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

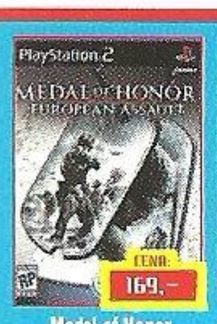
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

Nowość w EXE

Teraz wymieniamy gry na PSP (także wysyłkowo)
Zapraszamy!!!

Baby Felix Tenis
Wyprzedaż w EXE 19,-

GADŻETY za DARMO

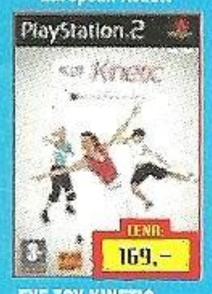


Medal of Honor European Asault

Star Wars BattleFront 2

Star Wars Episod 3 Revenge of sith

FIFA 2006 (PL)



EYE TOY KINETIC

EYE TOY PLAY 3

King of Fighters Maximum Impact wersja z albumem

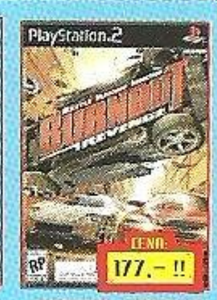
JAK X Combat Racing

CODZIENNIE SPRAWDZAMY CENY FAJNY.PL NAJLEPSZE CENY W TYM KRAJU WWW.FAJNY.PL

Resident Evil Outbreak File 2

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

King Kong



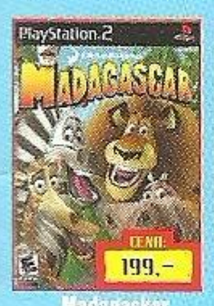
BURNOUT 4 REVENGE

Splinter Cell Pand.Tom.

Soul Calibur 3

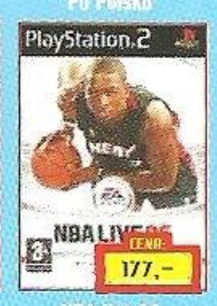
Spartan Total War Po Polsku

Splinter Cell Chaos Theory



Madagaskar

LEGO Star Wars



NBA live 08

Need For Speed Most Wanted

Call of Duty 2 Big Red One

XENOSAGA

SING STAR 80 POLSKIE PIOSENKI

Mortal Kombat Shaolin Monks

BUZZ po polsku!!!

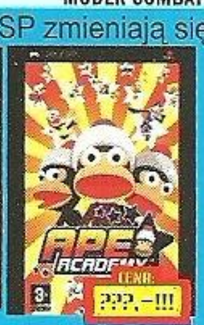
Battlefield 2 MODER COMBAT

Resident Evil 4

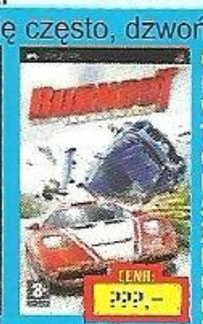
PRO EVO 5

Ceny gier na PSP zmieniają się często, dzwoń po najniższą cenę

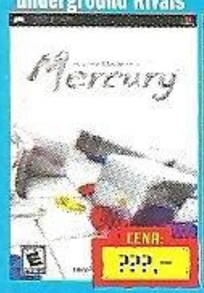
Need for speed underground Rivals



Ape Academy



Burnout LEGENDS



Mercury ArcherMaclean

Ridge Racer

Medievil Ressurection

GRY PSP:	
Pursuit Force	?
WRC	??
Twisted Metal	???
Ghost in the shell	??
MERCURY	?
Star Wars Battefront2	??
Xmen Legends2	???
NBA Street Showdown	??
CODED ARMS	?
COLIN 2005	??
Everybodys Golf	???
Fired Up	??
METAL GEAR ACID	?
Wipeout Pure	??
World Tour Soccer	???
Virtua Tennis (F)	??
F1 Grand Prix	?
Toca Race Driver 2	??
TonyHawks Und.2 Remix	???
Untold Legends	??
Spider-Man 2	?
Midnight Club 3	??
FIFA 06 (A/F)	???
SSX ON TOUR(A/F)	??
Harry Potter	?

Padla kolejna bariera cenowa, gry na ps2 juz od 29 zł

Dragon's Lair	29	SOCOM 2	75	DRIVER 3	99	Gran Turismo 4	139
Dragon's Lair 2	29	Tekken 4	75	Enter the matrix	99	SLY 3 Honor Among Thieves + okulary 3D	159
Mad Dog Mc Cree	29	WRC 4	75	ENTHUSIA	99	Stuart Malutki 3	159
Space Ace	29	007 Everything or Nothing	79	Ghosthunter	99	Kubuś Puchatek PL	159
Time travellers + okulary	29	Battle Engline Aquilla	79	Gladiator Sword of Vengeance	99	WRC RALLY Evolved	159
Who Shot Johny Rock	29	BURNOUT 2	79	Mark of Kri	99	EYE Toy Spy Toy	159
F1 2003	59	Disney ExtremeSkateAdventure	79	METAL GEAR SOLID 2	99	COLIN 2005	159
KILLZONE	59	DJ Decs and FX	79	NBA Live 2003	99	Colin 2005 + Konsola	699
Magix Music Maker	59	FIFA 2004	79	SNK vs Capcom SVC Chaos	99	BATMAN BEGINS	169
True Crime	59	Final Fantasy X-2	79	Tekken Tag	99	EYE Toy Play ANTIGRAV	169
WRC 3	59	Goldeneye Rogue Agent	79	Transformers	99	EYE Toy Monkey Mania	169
DARK ANGEL	59	Gran Turismo 4 Prologue	79	Black and Bruised	119	EYE Toy Play 2 z kamerą	169
Getaway Black Monday	69	Harry Potter Quiditche	79	Broken Sword SleepingDragon	119	Medal of Honor European Assault	169
F1 2004	69	JB 007 Agent Under Fire	79	Casper	119	Metal Gear Solid 3	169
NBA LIVE 2002	69	JB 007 Night Fire	79	Colin 4	119	No one lives forever	169
Overdrive Brother of Steel	69	Mortal Kombat Deception	79	Euro 2004	119	BURNOUT Revenge	175
POOL PARADISE	69	Lord of the rings 2 Towers	79	Evolution Skateborading	119	FIFA 2006	175
Rally Fusion	69	Lord of theRings Powr.Króla PL	79	Evolution Snowboardnig	119	Devil May Cry 3	176
Time Spliters	69	Władca Pierscieni 3 Era	79	Gregory Horror Show	119	SPARTAN TOTAL WARIOR PL	177
WRC 2 Extreme	69	Medal of Honor Frontline	79	Indiana Jones & Emp.Tomb	119	Contra	179
EYE Toy Play2 bez kamery	75	Need for Speed Underground	79	Max Payne 2	119	Sims 2	179
Gran Tourismo 3	75	Resident Evil Outbreak	79	Primal	119	Fight Night 2004	179
Jak & Dexter	75	Star Trek Shattered Universe	79	RUNE	119	FIGHT NIGHT Round 2	179
Jak 2 Renegade	75	Sims Bust'in out	79	Futurama	119	Gladius	179
JAK 3	75	Simpson Road Rage	79	Spiderman 2	119	SHADOW of ROME	179
Kingdoms Heart	75	SSX tricky	79	STAR WARS BATTLEFRONT	119	Silent Scope 3	179
Medal of Honor Rising Sun	75	Syphon Filter The OmegaStrain	79	Stitch	119	Fifa Street	185
Moto GP 3	75	Tony Hawks 4	79	TonyHawk's Undergrond	119	NBA 2005	185
Ratchet & Clank	75	TEKKEN 5 +1+2+3	79	War of the Monsters	119	NFL Street 2	185
Ratchet & Clank 2	75	Viewtiful Joe	79	XIII	119	UEFA Champions League 05	185
Ratchet & Clank 3	75	Wolfenstein Oper.Ressurection	79	GTA VICE CITY	129	Bloodrayne	189
Smash Court Tennis 2	75	X-MEN 2: Wolverines Revenge	79	Ape Escape 2	129	Brave	189
		Final Fantasy X	89	METAL SLUG 4	129	DEATH BY DEGREE	189
		Gran Turismo Concept	89	RAYMAN 10TH Anniversary	129	Socom 2 + sluchawki	189
		Harry Potter Komnata taj.	89	Burnout 3	139	The Suffering	189
		Centre Court: Hard Hitter 2	99	Splashdown 2	139	GENJI	189
		COLIN 4	99	Pro Evolution Soccer 4	139	Pro Evolution Soccer 5	199
						Alpine Racer 3	199
						Amplitude	199
						NBA Street v3	199
						Total Overdose	199
						SOUL CALIBUR 3	199
						Ultimate SPIDERMAN	219
						LMA Manager 2005	219
						F1 2005	229
						True Crime NY city	228
						XENOSAGA 2	219
						Mercenaries	229
						MOTO GP 4	229
						Tony Hawk AmericanWasteland	229
						X Men Legends 2	239
						Ultimate Spiderman	229

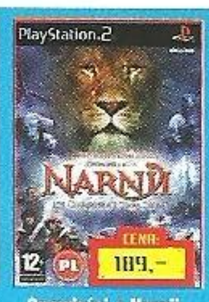
Złe ceny? Sprawdzaj na www.fany.pl Tam aktualizujemy je codziennie!!!

Posiadamy w ofercie także gry używane w atrakcyjnych cenach, wykaz znajduje się na stronie www.fajny.pl są one w dziale GRY GRANE. Prowadzimy także sprzedaż i wymianę gier (także używanych na nowe)

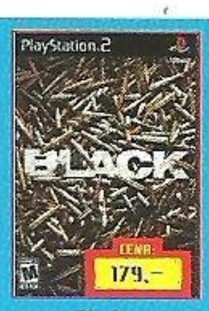
regeneracja płyt 12 zł

THE GODFATHER MARZEC

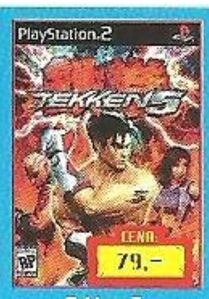
Tomb Raider: Legends (luty)



Opowieści z Narnii po polsku



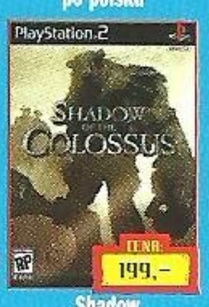
Black



Tekken 5 plus 1,2,3

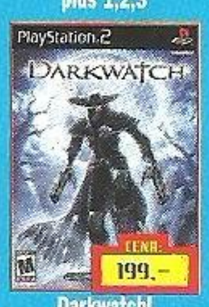
Katamari (luty)

Matrix Path of Neo



Shadow Of the Colossus

SingStar'80 po polsku z mikrofonami



Darkwatch!

007 From Rusia with love.

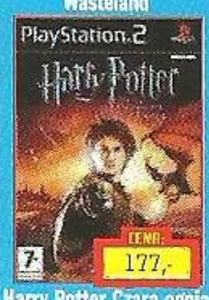
Tony Hawks American Wasteland

Stuart Malutki 3 PL Wielka przygoda w krainie fotografii

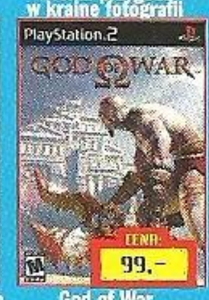
Ratchet: Gladiator

Metal Slug 4

Harry Potter Więzień Azkabanu - po polsku. Już wkrótce w tej cenie

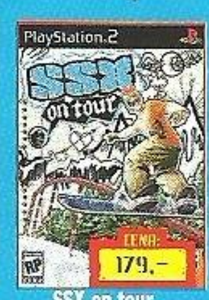


Harry Potter Czara ognia - po polsku



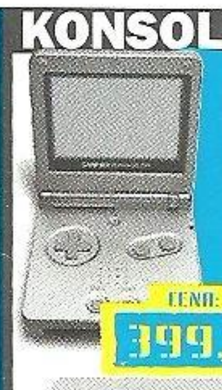
God of War

Sly 3 + okulary Honor Among Thieves



SSX on tour

KONSOLE



Konsola Gameboy SP

- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS: niepowtarzalny futerał

CENA: 399,-

KONSOLA + GRA
A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET
MAMY Anielską CENĘ

CENA: 499,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!! a 2 karty kosztują tylko 169 zł TWÓJ WYBÓR!

HARDWARE i Njusy które odmienią twoje życie :-)

OK... zniknęły z ogłoszenia gry na GameCube i GBA, zainteresowanie było coraz mniejsze więc podobnie jak gry do PSOne trafiają na listę wysyłaną na życzenie. Dzięki temu osoby zainteresowane otrzymają zawsze najaktualniejszy wykaz.

Tak się fajnie złożyło, ze udało nam się zdobyć dystrybucje na ciekawą grę - łamacza czaszki czyli Archer McLean Mercury. Na pewno wiecie o co chodzi bo powinniście mieć demówkę wraz z konsolą. Naprawdę nieźle wkręca. POLECAMY

Oferta gier na PS ONE jest coraz mniejsza a nasza wyprzedaż sięga 19 zł za sztukę, Wykaz przesyłamy na życzenie. Pełna lista znajduje się także na www.fajny.pl

Nasza REGENERACJA płyt CD i DVD także miniCD i miniDVD jest przyjmowana z entuzjazmem. Nic dziwnego, bo jako nieliczni regenerujemy na najnowszej generacji amerykańskich maszynach, w które zainwestowaliśmy aby chronić drogocenne płyty. W związku z licznymi pytaniami odpowiadamy:

Nie wnikamy z jaką zawartością płyty przesyłasz (CDR, DVDR też regenrujemy).

Nie przysyłajcie płyt pękniętych ani płyt CD/CDR z odpryskami po stronie nadruku

GORĄCO zachęcamy do sprawdzenia jaki efekt dają nasze maszyny. Ręczymy, że szok będzie ogromny. Jak skorzystać z tej usługi? Płyty, które chcecie regenerować przesyłajcie dobrze zapakowane w liście poleconym. Naprawioną płytę odeślemy do was natychmiast po zregenerowaniu (od 1 do 3 dni). Koszt regeneracji 12 zł ALE GDY WYSYŁASZ 5 płyt to nie płacisz za koszty wysyłki, wiec warto wysłać w jednej paczce gry swoje i nieswoje.

JOYPAD Dualshock Sony	99,-
JOYPAD SAITEK RX	69,9
SAITEKów mamy sporo, więc dzwoń na nr 071 3110358 po informacje lub sprawdź:	www.fajny.pl
KABEL RGB PS2/XBOX/GC	29,9
KierownicaSAITEK Rx500	249,9
PILOT do PS2 oryginał	59,9
JOYPAD Analog.SoftTouch	69,9
Kabel LINK	19,9
Kabel Optyczny	49,9
KLAWIATURA	99,9
Przedłużacz do joypada	19,9
PSOne Karta pamięci 1 szt.	19,9
PSOne Joypad	39,9
Torba Playstation	49,9

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem. Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010	od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

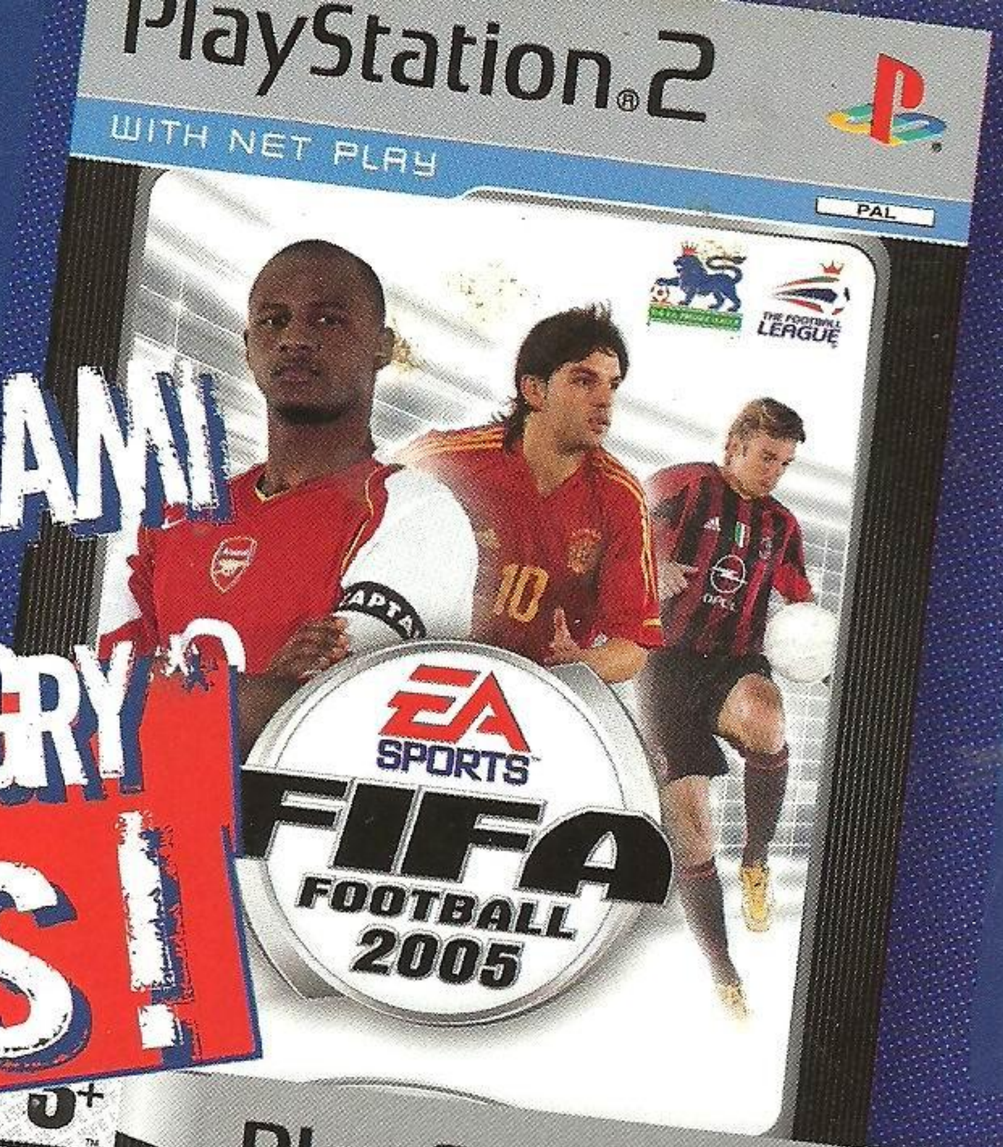
ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

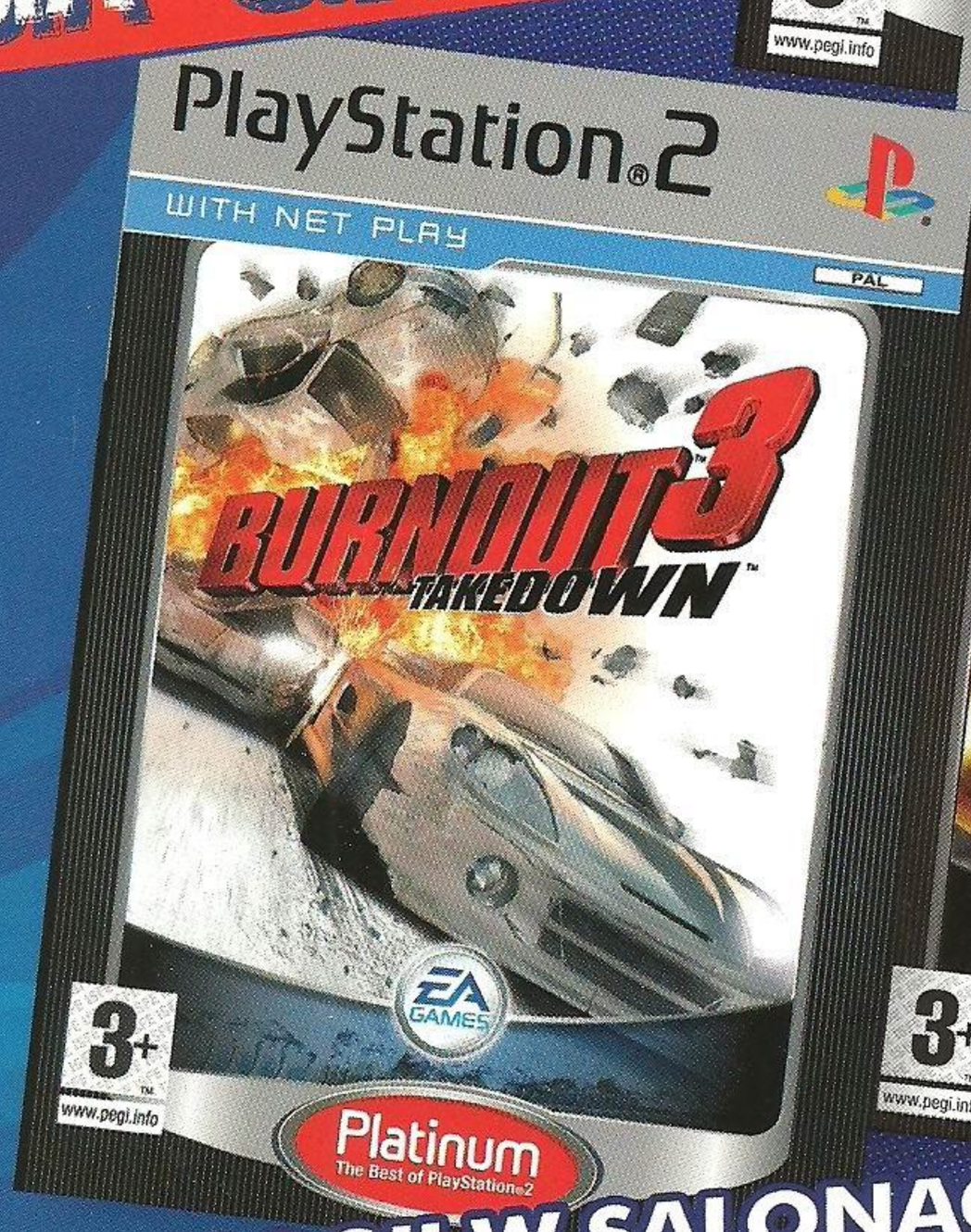
GALAKTYKA EXE

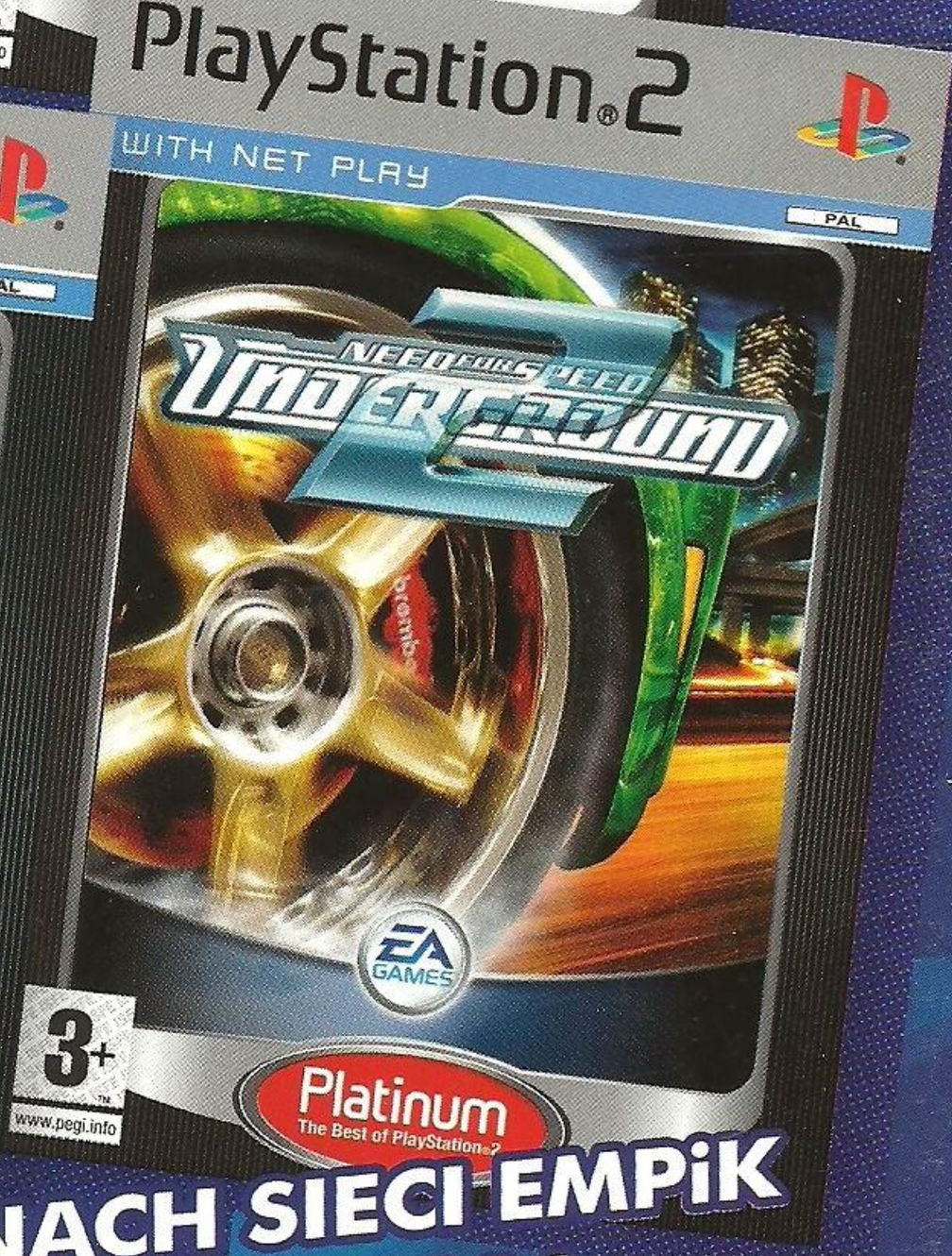
EXE DAK

PC | PS2 | PS one | PSP | dual screen | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

ZRZUĆ SIĘ Z KUMPLAMI NA DWIE DOWOLNE GRY TRZECIA GRATIS!







SZUKAJ PROMOCJI W SALONACH SIECI EMPiK
CZAS PROMOCJI: 10.02 – 09.03 2006

*TYTUŁY DOSTĘPNE W PROMOCJI – SERIA PLATINUM:

BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING , BURNOUT 2 , BURNOUT 3: TAKEDOWN , FIFA 2004 , FIFA 2005 , FINAL FANTASY X2 , HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC , HARRY POTTER I WIĘZIEŃ AZKABANU, HARRY POTTER QUIDDITCH , WŁADCA PIEŚCIENI: POWRÓT KRÓLA , WŁADCA PIERŚCIENI: TRZECIA ERA , WŁADCA PIERŚCIENI: DWIE WIEŻE , MEDAL OF HONOR: FRONTLINE , MEDAL OF HONOR: RISING SUN , NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 , NEED FOR SPEED UNDERGROUND , RESIDENT EVIL OUTBREAK , SSX 3 , THE SIMS BUSTIN' OUT , THE SIMS ,THE URBZ: SIMS IN THE CITY , TIGER WOODS PGA TOUR 2004 , TIGER WOODS PGA TOUR 2005

EMPiK Pełna kultura®

© 2005 ELECTRONIC ARTS INC. ELECTRONIC ARTS, EA, LOGO EA, EA GAMES, LOGO EA GAMES, EA SPORTS, LOGO EA SPORTS SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI LUB ZASTRZEZONYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI ELECTRONIC ARTS INC. W STANACH ZJEDNOCZONYCH I/LUB INNYCH KRAJACH. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. WSZELKIE ZNAKI HANDLOWE SĄ WŁASNOŚCIĄ ICH PRAWOWITYCH WŁAŚCICIELI. EA™ I EA GAMES™ SĄ MARKAMI ELECTRONIC ARTS™